



Campus Universitário de Almada
Escola Superior de Educação Jean Piaget de Almada

Elisabete Alexandra Ferreira Rodrigues

O jogo como motivação na aprendizagem da criança

Mestrado em Educação Pré-Escolar e 1º Ciclo do Ensino Básico

Orientadora: Professora Doutora Amália Rebolo

Almada, 2017



Campus Universitário de Almada
Escola Superior de Educação Jean Piaget

Relatório Final de Prática de Ensino Supervisionada

Relatório final de prática de ensino supervisionada apresentado com vista à obtenção de grau de Mestre em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico (2.º ciclo de estudos), ao abrigo do Despacho n.º 1105/2010 (Diário da República, 2.^a série – n.º 10 – 15 de janeiro de 2010).

Mestrado em Educação Pré-Escolar e 1º Ciclo do Ensino Básico

Orientadora: Professora Doutora Amália Rebolo

Discente: Elisabete Alexandra Ferreira Rodrigues

Almada, 2017

DECLARAÇÃO DE AUTENTICIDADE

O presente Relatório Final das Práticas de Ensino Supervisionadas foi realizado por Elisabete Alexandra Ferreira Rodrigues, aluna do Ciclo de Estudos em Educação Pré-escolar e Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico para a Unidade Curricular Prática de Ensino Supervisionada, no ano letivo de 2015/2016.

A autora declara que:

- (i) Todo o conteúdo das páginas que se seguem é de autoria própria, decorrendo do estudo, investigação e trabalho do seu autor.
- (ii) Quaisquer materiais utilizados para a produção deste trabalho não colocam em causa direitos de Propriedade Intelectual de terceiras entidades ou sujeitos.
- (iii) Este trabalho, as partes dele, não foi previamente submetido como elemento de avaliação neste ou em outra instituição de ensino/formação.
- (iv) Foi tomado conhecimento das definições relativas ao regime de avaliação sob qual este trabalho será avaliado, pelo que se atesta que o mesmo cumpre as orientações que lhe foram impostas.
- (v) Foi tomado conhecimento de que este trabalho deve ser submetido em versão digital [no espaço especificamente criado para o efeito] e que essa versão poderá ser utilizada em atividades de deteção eletrónica de plágio, por processo de análise comparativa com outros trabalhos, no presente e/ou no futuro.

Abril de 2017

Assinatura

“O principal objetivo da educação é criar pessoas capazes de fazer coisas novas e não simplesmente repetir o que as outras gerações fizeram.”

- Jean Piaget

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais e irmã, por toda a força e apoio nos momentos mais difíceis.

Ao meu marido António, pela compreensão e paciência ao longo de todo o percurso e pela persistência, coragem e confiança transmitida, que me levou à conclusão deste Relatório Final. Obrigada por me fazeres ver que os nossos sonhos são possíveis de concretizar.

Às magníficas companheiras, colegas e amigas, Raquel Ramalho e Carolina Costa por todos os bons momentos vividos ao longo desta dolorosa caminhada.

A todos os docentes desta instituição, por de alguma forma ajudarem na realização deste trabalho de investigação.

E principalmente a ti, meu filho... razão do meu viver!

RESUMO

Pretende-se com este Relatório Final de Mestrado apresentar em que medida o jogo pode ser uma motivação para a criança na sua aprendizagem.

O tema surge em contexto de estágio e foca-se na necessidade que sentimos em demonstrar a importância que o jogo pode ter na vida da criança, tendo em conta o pouco interesse que esta apresenta por alguns conteúdos programáticos.

Uma solução para ultrapassar esta problemática pode ser a introdução do jogo, como um instrumento pedagógico, onde através dele, o educador/professor pode abordar essas mesmas temáticas através de uma prática lúdica.

Fizeram parte deste estudo um grupo de crianças do Pré-escolar e uma turma do 2.º ano do 1.º Ciclo do Ensino Básico (1.º CEB) do Colégio dos Plátanos. Foi com os alunos do 1.º CEB que desenvolvemos este estudo, utilizando o jogo como estratégia.

Com as atividades realizadas ao longo das várias aulas, foi possível proporcionar um ambiente de aprendizagem divertido e descontraído para as crianças, observando assim que as mesmas foram benéficas sobretudo, por despertar nas crianças o interesse e motivação pelas temáticas abordadas.

Palavras-Chave: Aprendizagem, Motivação; Criança; Jogo

ABSTRACT

On this master degree's final report we are committed to prove that in certain degree the game could be used as a motivation in child's learning.

The topic come across in the internship context and focus in the need we feel to demonstrate the importance in the child's life could have the game, taking into account that the child has a lack of interest in some course contents.

The solution to overcome this issue could pass through introduce the game as a pedagogical tool where across it the educator/teacher can approach those thematic areas through playful activities.

Become part of this study a group of kindergarten children and one class in the second cycle of primary education of the College of Plátanos. It was with the primary education students that we developed this study using the game as a strategy.

With all activities performed throughout the lessons it was possible provide for a stable environment for fun and relaxed learning for children, noting that they were beneficial mainly, for waking in the children the interest and motivation for the issues addressed.

Keywords: Learning, Motivation; Child; Play

Índice Geral

RESUMO	VI
ABSTRACT	VII
LISTA DE ABREVIATURAS	XII

INTRODUÇÃO	1
-------------------------	----------

Parte I

1 Prática Profissional em contexto de Pré-escolar e 1º Ciclo do Ensino Básico.....	4
1.1 Contextualização da prática profissional	4
1.2 Caracterização do Meio Envolvente – Rio de Mouro.....	6
1.3 Caracterização da Entidade Cooperante – Colégio dos Plátanos.....	7
1.3.1 Educação Pré-escolar.....	9
1.3.1.1 Caraterização do grupo	9
1.3.1.2 Organização e gestão do tempo (horário, rotinas e organização da sala)	10
1.3.2 Ensino do 1.º Ciclo	11
1.3.2.1 Caracterização da turma	12
1.3.2.2 Organização e gestão do tempo (horário, rotinas e organização da sala)	13
1.4 Projetos de Intervenção.....	14
1.4.1 “À Descoberta da Poesia” – Pré-escolar	16
1.4.1.1 1.ª – Descrição da atividade - Dia da Mãe	17
1.4.1.2 2.ª – Descrição da atividade - O 25 de abril e os cravos	17
1.4.2 “Planetas do Sistema Solar” – 1.º Ciclo	18

Parte II

2 Enquadramento Teórico.....	19
2.1 Apresentação e discussão dos principais conceitos	19
2.1.1 Aprendizagem.....	19
2.1.2 Motivação	20
2.1.3 Jogo.....	20

2.2	A importância do jogo na educação infantil	22
2.3	O jogo como estratégia de ensino e fator de motivação	23
2.4	O papel do professor na motivação dos alunos.....	25

Parte III

3	Metodologia de Investigação	27
3.1	Objeto de Estudo.....	27
3.2	Métodos de Investigação	28
3.3	Técnicas e Instrumentos de Recolha de Dados.....	29
3.4	Apresentação, Estratégias e Discussão dos Resultados das Atividades Propostas	31
3.4.1	Atividade 1 – Descoberta dos sinónimos e antónimos.....	33
3.4.1.1	Estratégia de Implementação	34
3.4.1.2	Reflexão 1ª atividade	34
3.4.2	Atividade 2 – Que horas são?	35
3.4.2.1	Estratégia de Implementação	38
3.4.2.2	Reflexão 2ª atividade	39
3.4.3	Atividade 3 – Mimicar os meses	40
3.4.3.1	Estratégia de Implementação	42
3.4.3.2	Reflexão 3ª atividade	43

Parte IV

4	Apresentação e análise dos resultados/Síntese	44
5	Considerações Finais.....	46

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	48
---	----

ANEXOS	51
---------------------	----

Anexo A: Atividade “Dia da Mãe” – Pré-Escolar	51
---	----

Anexo B: Atividade “O 25 de Abril e os Cravos” – Pré-Escolar	51
--	----

Anexo C: Atividade – Explorar os Sentidos	53
---	----

Anexo D: Atividade – Descoberta dos Sinónimos e Antónimos	54
---	----

Anexo E: Atividade – O Ser Estranho	55
---	----

Anexo F: Atividade – Caça ao Sólido	56
Anexo G: Atividade – Palavras com História	57
Anexo H: Atividade – Que Horas São?	62
Anexo I: Atividade – Mimicar os Meses	64
Anexo J: Atividade – Halloween (construção de um origami - Morcego)	65
Anexo K: Atividade – S. Martinho (redigir a lenda em BD)	65
Anexo L: Atividade – Natal (construção de um boneco de neve)	66

Índice de Tabelas

Tabela 1 - Horário do grupo de Pré-escolar	11
Tabela 2 - Horário do grupo de 1.º Ciclo	14
Tabela 3 - Atividades propostas e realizadas com o grupo de 1.º Ciclo	32
Tabela 4 - Atividades de datas festivas	32
Tabela 5 - Planificação da intervenção - Descoberta dos sinónimos e antónimos	33
Tabela 6 - Planificação da intervenção - Que horas são?	37
Tabela 7 - Planificação da intervenção - Mimicar os meses	40

Índice de Figuras

Fig. 1 - Exemplo de quadra construída por duas crianças	51
Fig. 2 - Exemplo do cartão/postal - Dia da Mãe	51
Fig. 3 - Exemplo de slides em <i>PowerPoint</i> apresentados aos alunos - Sinónimos	54
Fig. 4 - Imagens de objetos utilizados na atividade – Antónimos	54
Fig. 5 - Resultado obtido da atividade - Que Horas São?	62
Fig. 6 - Origami em Morcego	65
Fig. 7 - Notícia - Vamos fazer bonecos de neve	67

LISTA DE ABREVIATURAS

- **1º CEB** - 1º Ciclo do Ensino Básico
- **ACC** - Atividades de Complemento Curricular
- **FEE** - Fundação para a Educação Ambiental
- **ME** - Ministério da Educação
- **NEE** - Necessidades Educativas Especiais
- **OCEPE** - Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar
- **OTD** - Organização e Tratamento de Dados
- **PCT** - Projeto Curricular de Turma
- **PES** - Prática de Ensino Supervisionada
- **BD** - Banda Desenhada

INTRODUÇÃO

O presente relatório final de estágio surge como uma componente do Mestrado em Educação Pré-escolar e Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico, concretizado na Escola Superior de Educação Jean Piaget, Campus Universitário de Almada.

A conclusão do referido mestrado habilita-nos à docência na educação Pré-escolar e no Ensino do 1.º CEB e a elaboração do relatório reflete todo o processo desenvolvido durante a nossa prática profissional, o estágio.

É importante salientar que o estágio desenvolvido no 1º Ciclo, é que foi decisivo na escolha do tema deste relatório final.

Todo o estudo de investigação tem por base uma pergunta, uma problemática a ser respondida (Campenhoudt & Quivy, 2008). Como tal, foi ao longo do estágio em 1º. Ciclo, que nos deparamos com essa problemática, pois grande parte das aulas lecionadas pela professora cooperante, eram aulas expositivas. Foi aqui que observámos a desmotivação demonstrada pelos alunos, quando expostos à aprendizagem de alguns conteúdos programáticos. Após esta observação, tivemos necessidade de intervir nesse sentido e foi para tentar combater esse desinteresse, que surgiu a escolha do tema, o jogo como motivação na aprendizagem da criança. O tema surge, não só, dessa nossa observação como também da necessidade que sentimos em demonstrar a importância que as atividades lúdicas, como o jogo podem ter na vida da criança.

Nesse prisma, o presente estudo partiu da seguinte questão:

- Será o jogo uma boa estratégia para criar motivação no processo de ensino/aprendizagem dos alunos?

Um fator de grande importância para o processo de ensino aprendizagem é a motivação.

Para Vianna (1999), a motivação é a força que estimula alguém a agir.

Essa força precisa de ser conduzida à criança, pelos educadores/professores de modo a motivá-la a alcançar um objetivo, pois quanto mais motivação para aprender, maior a disposição para estudar e mais sucesso esta terá. Neste sentido, no que toca ao ensino, este deve ser realizado de uma forma mais motivadora e estimulante. Na nossa opinião, uma das formas de motivar a criança a alcançar um objetivo é a introdução de atividades lúdicas como instrumento pedagógico, onde através destas o educador/professor pode abordar os conteúdos de um modo mais divertido.

Assim, as atividades lúdicas, nomeadamente o jogo não devem ser consideradas apenas uma diversão ou um prazer para preencher os tempos livres, devem sim, ser consideradas um auxiliar educativo e uma forma de motivar a criança para a aprendizagem. Segundo Oliveira (2004), toda a aprendizagem pressupõe algum tipo de motivação.

Como sabemos, a criança passa grande parte do seu tempo na escola, e como tal, esta tornou-se o fator de garantia de grande parte das aprendizagens fundamentais para a vida em sociedade.

Uma das prioridades, nos primeiros anos de escolaridade, é desenvolver competências nas crianças, de forma lúdica, através do jogo, é possível estimular os processos cognitivos, ampliar as possibilidades de comunicação, promover a socialização, desenvolver capacidades físicas e ainda enriquecer o imaginário da criança.

Sendo o jogo uma fonte de prazer e motivação pode ainda promover um conjunto de conhecimentos determinantes na aprendizagem da criança e no seu futuro sucesso escolar, bem como em muitas outras experiências a serem postas em prática na sua vida quotidiana.

Assim, como futuro educador/professor pretendemos demonstrar que atividades lúdicas, quando corretamente aplicadas são essenciais e indispensáveis ao longo do crescimento de uma criança e no seu processo de ensino aprendizagem. Para este efeito, o presente trabalho de investigação encontra-se organizado em quatro principais pontos:

O primeiro inicia-se com um breve resumo da nossa prática profissional, seguido da contextualização em que ocorreram os estágios, caracterizando o meio envolvente, a instituição cooperante e os grupos de crianças, bem como a organização e gestão do seu tempo (horário, rotinas e organização da sala). Neste ponto poderá observar-se ainda aspetos mais relevantes da prática profissional desenvolvida em estágio.

No segundo procuramos reunir fundamentação teórica, onde problematizamos alguns conceitos importantes, apresentaremos a importância do jogo na educação infantil, a utilização deste como estratégia de ensino e fator de motivação, bem como o papel do professor na motivação dos alunos.

O objetivo de estudo utilizado faz parte do terceiro ponto, neste caso a utilização do jogo como motivação na aprendizagem da criança. Descrevemos ainda neste capítulo a metodologia de investigação utilizada e os instrumentos de pesquisa. Por fim, apresentaremos as atividades concretizadas ao longo da prática pedagógica, as

O jogo como motivação na aprendizagem da criança

planificações de todas as sessões realizadas e as reflexões individuais de cada uma daquelas atividades.

Em todas as atividades tivemos sempre em conta os interesses da criança e os objetivos que pretendíamos alcançar.

Num quarto e último ponto, faremos uma reflexão e análise dos resultados obtidos ao longo da investigação e serão ainda apresentadas as considerações finais, onde se desenvolveram as conclusões do estudo em causa e os vários aspetos essenciais do percurso realizado ao longo do estágio.

Parte I

1 Prática Profissional em contexto de Pré-escolar e 1º Ciclo do Ensino Básico

1.1 Contextualização da prática profissional

O nosso percurso académico foi o habitual, como todas as crianças, iniciámos no ensino primário, numa escola pública. Após a conclusão do ensino primário enveredámos pelo ensino básico. Relativamente ao ensino secundário, optámos por um percurso alternativo, um curso profissional, vocacionado para apoio à comunidade. Desde então se evidenciou o nosso enorme gosto em trabalhar com crianças.

Não nos conseguindo distanciar das experiências vividas, optámos imediatamente por exercer as competências adquiridas, começando a trabalhar em colégios como auxiliar de educação. Este percurso profissional fez-nos perceber que queríamos mais do que aquilo que tínhamos, pois persistia a ânsia de tentar inovar, de aprender mais e de não perder as referências da nossa formação inicial e por isso foi uma questão de tempo até ingressarmos no ensino superior.

São muitos os que julgam que, a profissão de educador/professor é simples, fácil e não requer muito trabalho e muitas vezes estes não têm o devido mérito pelo trabalho que fazem. Na nossa opinião, um educador/professor tem um papel muito importante na vida de uma criança, além da grande responsabilidade pela sua educação e aprendizagem, estes podem mesmo influenciar o futuro das crianças, e por isso consideramos uma grande responsabilidade ser-se educador/professor.

A estes, não cabe apenas educar e/ou ensinar, mas também serem responsáveis pelo desenvolvimento das crianças e sobretudo observar para conhecer as suas capacidades, comportamentos, interesses e limitações. Acreditamos que, para que o trabalho de educador/professor seja bem-sucedido é fundamental a técnica da observação. Segundo as Orientações curriculares para a Educação Pré-escolar do Ministério da Educação (1997), “observar cada criança e o grupo para conhecer as suas capacidades, interesses e dificuldades, recolher as informações sobre o contexto familiar e o meio em que as crianças vivem, são práticas necessárias para compreender melhor as características das crianças e adequar o processo educativo às suas necessidades” (p.25).

Durante o nosso percurso, quer ao longo do curso profissional, quer ao longo do ensino superior, valeram-nos as observações e intervenções de estágios.

Atualmente, o estágio além de obrigatório para o acesso à profissionalização e à carreira docente, este configura-se como um importante elemento no processo de formação académica e é garantidamente o método mais utilizado pelas universidades, nos dias de hoje, para avaliar os alunos na aplicação da teoria à prática. Este permite aos alunos vivenciar experiências indispensáveis para a inserção no mercado de trabalho.

Deste modo, ao longo de cada estágio (Prática de Ensino Supervisionada), pudemos não só aplicar na prática os vários conteúdos teóricos que aprendemos, como também beneficiar de inúmeras e indiscutíveis vantagens que este nos proporcionou. Como a oportunidade de conviver com diversos profissionais, com anos de experiência e cheios de conselhos para nos oferecer. Como promover a relação e interação entre educador/professor - criança/aluno, por considerar que é um marco fundamental para o nosso futuro como profissionais da área. Por acreditarmos nas nossas capacidades para desenvolver com os alunos um trabalho de projeto. E ainda, participar em atividades do dia-a-dia da profissão que escolhemos, vivenciando situações em que poderemos encontrar num futuro próximo, como educador/professor.

Foram todas estas e tantas outras vantagens que pudemos beneficiar durante o decorrer do estágio.

1.2 Caracterização do Meio Envolverte – Rio de Mouro¹

Ambos os momentos de Prática Pedagógica Supervisionada ocorreram no Colégio dos Plátanos, situado na freguesia de Rio de Mouro, concelho de Sintra.

Segundo a junta de freguesia de Rio de Mouro, não se sabe ao certo como e quando nasceu esta povoação. No entanto sabe-se que na primeira metade do século XX, Rio de Mouro era uma pacata povoação do concelho de Sintra, Distrito de Lisboa, conhecida como terra de boas águas e ótimos ares. Podia ainda caracterizar-se como uma Freguesia rural com as suas quintas, as suas hortas, vinhas, olivais e pomares.

É também nesta metade do século, pela mão do Mestre Leal da Câmara que é construída a 1.^a Escola oficial na Rinchoa (localidade da freguesia), que se dinamiza o Casino que passa a ser um verdadeiro centro cultural e é também, nesta altura, que aparece o primeiro projeto de urbanização da localidade.

É a partir dos anos 60 que se dá a grande mudança. Acorrem às freguesias da Linha de Sintra, trabalhadores vindos de Norte a Sul do País, à procura de habitação, o que fez disparar a construção, levando a consumir quintas e matas, com o conseqüente incremento da área urbana, que tem vindo a aumentar até aos nossos dias. Este crescimento foi de tal ordem que, em 1993, a povoação foi elevada à categoria de Vila. Tal crescimento resultou de um processo de implantação de novas urbanizações e de importantes instalações comerciais, indústrias e serviços, tudo isto devido ao grande aumento demográfico.

A freguesia de Rio de Mouro tem uma área total de 16,5 km² e atualmente possui 46.000 habitantes em cerca de 20.000 alojamentos, distribuídos pelas várias localidades da freguesia. É uma zona de grande expansão comercial e industrial, sendo a freguesia do concelho de Sintra que mais cresceu nos últimos 10 anos.

Relativamente à população escolar, nas localidades desta freguesia existem inúmeros estabelecimentos de ensino (privados e públicos), desde o pré-escolar ao ensino secundário. No entanto, nesta freguesia, a procura de ensino no pré-escolar, faz-se sobretudo no sector privado. No ensino básico, a procura divide-se entre os sectores público e privado (com um ligeiro aumento ao sector público) e, no ensino secundário, a maioria da população escolar frequenta estabelecimentos públicos.

¹ A informação constante deste ponto foi retirada do sítio da internet da Junta de Freguesia de Rio de Mouro, <http://www.jf-riodemouro.pt/>.

1.3 Caracterização da Entidade Cooperante – Colégio dos Plátanos²

O edifício, onde atualmente funciona o Colégio dos Plátanos, foi em tempos um Casino. A história do Casino da Rinchoa é por muitos, desconhecida, quando não se ignora por completo a sua existência. Desta cidade constavam várias vivendas destinadas essencialmente a residências de verão e o principal objetivo do Casino era o convívio entre os moradores. O Casino da Rinchoa era parte integrante de um projeto de Leal da Câmara e sócios, que ao comprarem a Quinta Grande (1940), a pretendiam transformar numa "Cidade Jardim". Daí às ruas envolventes atribuíram-se nomes de flores e árvores.

A inviabilização do sonho de Leal da Câmara levou a que em 1945 o Casino fosse vendido a uma empresa cinematográfica, passando na altura a ser denominado Cine-Casino da Rinchoa. O sucesso do Cine-Casino não foi longo, em 1959 só funcionava apenas três meses por ano. Após um longo período de alguma indefinição, o edifício foi arrendado em 1969 a uma sociedade tipográfica - Sotipoluso. Anos mais tarde, em 1974 o espaço é novamente alugado, desta feita para ser uma fábrica de sapatos.

Finalmente a 3 de outubro de 1983 é vendido a Rui Curica, tornando-se o que é atualmente, um estabelecimento de ensino.

O Colégio dos Plátanos iniciou assim a sua atividade neste antigo edifício do Casino da Rinchoa. Inicialmente colégio infantil e 1.º Ciclo. Ampliado o espaço, passou a lecionar também 2.º e 3.º Ciclos do Ensino Básico.

O colégio apresenta duas entradas, uma destinada ao Pré-Escolar e 1.º Ciclo e outra destinada aos alunos do 2.º e 3.º Ciclo do Ensino Básico. Oferece qualidade e ótimas condições aos alunos para estudarem. Usufriui para além das salas de aula, de outras salas reservadas para atividades extra curriculares que visam proporcionar aos alunos o desenvolvimento em áreas desportivas e lúdico-culturais, como a sala de informática e o ginásio.

O Colégio dos Plátanos possui também um auditório, uma biblioteca, laboratórios, destinados aos alunos do 2.º Ciclo, sala de professores, bar, secretaria/receção, sala de direção, uma cantina, campos de jogos e jardins. Quanto aos espaços exteriores, o colégio possui grandes pátios e espaços verdes, individualizados, para as crianças brincarem, destinados ao pré-escolar, ao 1.º, 2.º e 3.º Ciclos.

² Esta caraterização foi obtida através do sitio da internet da entidade cooperante, <http://www.colegiodosplatanos.com/>

O colégio apresenta um horário de funcionamento bem alargado, está aberto entre as 7h da manhã e as 20h da noite. Existem também à disposição dos alunos, transportes escolares próprios.

O Colégio dos Plátanos dispõe do programa *FasTracKids*, as sessões são de duas horas por semana, durante dois anos letivos e facultam às crianças as competências necessárias para o seu sucesso escolar, atividade esta oferecida apenas no pré-escolar. Este programa ensina as crianças a usarem a sua criatividade, espírito crítico e a sua capacidade de comunicação através de tecnologia interativa e divertida. Através desta aprendizagem, as crianças exploram doze áreas do conhecimento, desde as mais tradicionais, a áreas menos usuais nos programas para crianças, como a economia, a tecnologia e objetivos/ lições de vida.

No ano letivo 2007-2008, o colégio adotou o programa **Eco Escolas**. É um programa vocacionado para a educação ambiental, para a sustentabilidade e para a cidadania, que a Fundação para a Educação Ambiental (FEE) implementa em vários países desde meados dos anos 90. Este programa visa encorajar ações e reconhecer o trabalho desenvolvido pela escola em benefício do ambiente. As ações concretas desenvolvidas pelos alunos e por toda a comunidade educativa, proporcionar-lhes-ão a tomada de consciência que simples atitudes individuais podem, no seu conjunto, melhorar o ambiente global. Aos estudantes é-lhes dirigido o desafio de se habituarem a participar nos processos de decisão e a tomarem consciência da importância do ambiente no dia-a-dia da sua vida pessoal, familiar e comunitária. A educação ambiental e a preocupação ecológica faz parte do dia-a-dia do Colégio dos Plátanos.

Foi no final de 2015, que o Colégio dos Plátanos em parceria com a “Cabeçudos – Fábrica de Histórias”, apresentou à comunidade escolar o lançamento de um livro *O Caminho de um Sorriso*, que atualmente faz parte do Plano Nacional de Leitura. Este projeto requereu uma elevada coordenação a vários níveis entre os alunos, bem como entre todos os elementos externos ao colégio. Assim, a elaboração da história foi da responsabilidade das turmas do 6.º ano, o vídeo de animação ficou a cargo das turmas do 5.º ano, as ilustrações das turmas do 1.º, 2.º e 3º ano e as músicas das turmas do 4.º ano.

1.3.1 Educação Pré-escolar.

Para Marchão (2002), consagrada como a primeira etapa da Educação Básica, a educação pré-escolar, ou a educação de infância num sentido mais lato, é frequentada por cada vez mais crianças, sendo por isso, ao contrário do que usualmente acontecia, o contexto educativo grupal que antecede a entrada da criança na escolaridade básica obrigatória. A investigação educacional confirma o valor da qualidade deste contexto, a importância da sua frequência e a sua implicação nos processos de desenvolvimento e de aprendizagem nas crianças.

1.3.1.1 Caraterização do grupo.

O grupo da sala amarela era dirigida pela educadora S. A., sendo ele constituído por vinte e sete (27) crianças, com idades compreendidas entre os 5 e 6 anos de idade, sendo que catorze (14) são rapazes e treze (13) raparigas. A maior parte destas crianças reside no conselho de Sintra, são todos de nacionalidade Portuguesa e são provenientes de famílias estruturadas, sendo que na sua maioria o agregado é constituído por pai, mãe e irmãos. Porém constatámos duas situações de famílias monoparentais, resultantes de processo de divórcio dos pais. As famílias enquadram-se na sua maioria na classe social média-alta.

Cumpr salientar, através da nossa observação, que a nível comportamental este grupo na sua esmagadora maioria era ativo, participativo, interessado e afetuoso, no entanto um pouco agitado, podemos destacar alguns elementos mais calmos, nomeadamente as raparigas, revelando ainda o grupo grande capacidade de interação para com os adultos. Tendo como base o diálogo e a interação com as crianças foi possível facilmente tomar consciência de algumas das necessidades e interesses do grupo.

No geral, todas as crianças deste grupo revelaram-se autónomas e seguras das suas intenções ao nível do estabelecimento de relações interpessoais, ou seja, as crianças não precisavam de recorrer à ajuda do adulto para fazer as suas tarefas diárias, tal como na escolha de atividades livres (nos momentos em que a rotina o permitiria), na arrumação de materiais, bem como na participação das restantes atividades propostas a serem realizadas ao longo do dia.

Apesar do comportamento agitado que o grupo apresentava, perante a educadora da sala, este tinha um comportamento bastante cordial, ou seja, perante esta, o grupo

respeitava a sua autoridade. Concluímos que, face ao número elevado de crianças, este comportamento se devia ao facto de ser a única pessoa encarregue à educação do grupo. No entanto, podemos afirmar que era notória a afetividade entre as crianças e a educadora.

Ao nível de desenvolvimento geral, a maioria das crianças daquele grupo apresentava um desenvolvimento adequado à sua faixa etária, tanto a nível cognitivo como a nível de motricidade global. Nenhuma criança desta sala apresentava Necessidades Educativas Especiais (NEE's), ainda assim existiam algumas crianças que demonstravam algumas dificuldades a nível da expressão oral, mais especificamente na dicção de algumas palavras, as quais são acompanhadas regularmente por uma terapeuta da fala.

1.3.1.2 Organização e gestão do tempo (horário, rotinas e organização da sala).

O grupo demonstrava conhecer e respondia bem às rotinas diárias estabelecidas, fruto das informações que lhe eram transmitidas pela educadora, ajudando-o a perceber o que ia acontecer ao longo do dia. Às crianças era-lhes dado tempo para definir e organizar o que queriam fazer e realizar essas atividades.

A organização das rotinas diárias nesta faixa etária é muito importante, como refere Oliveira- Formosinho (2007) criar uma rotina diária é fazer com que o tempo seja um tempo de experiências educacionais ricas e interações positivas.

Muitas vezes a rotina diária não era rigorosamente cumprida, devido a factos imprevisíveis que muitas vezes ocorriam durante o dia com as crianças.

No que respeita à sala, esta era um espaço educativo onde o grupo passava a maior parte do tempo, como tal estava dividida em diversas áreas, cada área estava equipada com recursos considerados indispensáveis para a realização das atividades, estando organizada de modo a estarem acessíveis e visíveis para que possam ser utilizados pelas crianças, para lhes proporcionar diferentes e desafiantes experiências.

Nesse sentido, a sala do jardim-de-infância deve ser um espaço estimulante, com um ambiente acolhedor e alegre onde as crianças possam desenvolver as diversas atividades para uma aprendizagem significativa. Na tabela 1, apresentamos o horário do grupo do Pré-escolar, onde podemos observar a rotina diária das crianças.

Tabela 1 – Horário do grupo de Pré-escolar

	Dias da semana				
Horas	Segunda-Feira	Terça-Feira	Quarta-feira	Quinta-Feira	Sexta-Feira
9h00-9h30	Acolhimento				
9h30-10h30	Trabalho Individual Planear/Fazer/ Rever	Trabalho Individual Planear/Fazer/ Rever	Trabalho Individual Planear/Fazer/ Rever	Trabalho Individual Planear/Fazer/ Rever	Trabalho Individual Planear/Fazer/ Rever
10h30-10h45	Refeição ligeira - Recreio				
10h45-11h15	Conversa Grande Grupo	Conversa Grande Grupo	Conversa Grande Grupo	Conversa Grande Grupo	Conversa Grande Grupo
11h15 11h30 12h30	Higiene Almoço Higiene				
12h30 14h00	Recreio Ballet	Recreio Música	Recreio Inglês	Recreio	Recreio Música
14h00-15h00	Fastrackids (metade do grupo)	Natação	Fastrackids (metade do grupo)	Trabalho Individual Projeto curricular da sala	Atividades livres

1.3.2 Ensino do 1.º Ciclo.

Segundo Sim-Sim (2010), ao deixar o jardim-de-infância a criança perde um espaço conhecido, um profissional de referência, rotinas e hábitos instalados e a segurança perante o que conhece e lhe é habitual. A contrapor a estas perdas, ganha expectativas sobre o que a transição lhe pode proporcionar. O novo lugar, a escola, está socialmente associado à entrada formal na linguagem escrita.

Também Nabuco (2002), partilha da mesma opinião que Sim-Sim, frisando que existem grandes diferenças entre o ensino pré-escolar e o ensino primário, designado

atualmente como 1º Ciclo. No pré-escolar, normalmente o acento tónico é posto no desenvolvimento emocional da criança, sobretudo através de atividades lúdicas. Já no 1.º Ciclo, além da frequência obrigatória, o acento tónico é posto na aquisição de múltiplas competências nas diferentes áreas que o currículo apresenta.

1.3.2.1 Caracterização da turma.

A turma dos alunos do 2.º ano, turma B, é lecionada pela professora M. M. Esta turma é composta por vinte e oito (28) alunos, entre os quais 15 (quinze) rapazes e 13 (treze) raparigas, cujas faixas etárias se situam entre os 6 e 7 anos de idade.

A maior parte do grupo de crianças reside no conselho de Sintra, são todos de nacionalidade Portuguesa e são provenientes de famílias estruturadas, sendo que na sua maioria o agregado é constituído por pai, mãe e irmãos. Observam-se uma ou duas situações de famílias monoparentais, resultantes de processo de divórcio dos cônjuges. As famílias enquadram-se na sua maioria na classe social média-alta.

A nível comportamental, tendo como base a nossa observação, cumpre salientar que este grupo na sua esmagadora maioria é dinâmico, participativo, interessado e afetuoso, no entanto um pouco agitado. Podemos destacar alguns elementos mais calmos, nomeadamente as raparigas, este grupo revela também uma grande capacidade de interação para com os adultos, ou seja, para com a professora.

Apesar do comportamento agitado da turma, perante a professora da sala, os alunos apresentam um comportamento bastante cordial, ou seja, diante da professora o grupo respeita a sua autoridade. No entanto, podemos afirmar que é notória a afetividade entre os alunos e a professora.

Neste grupo existem alguns alunos que são acompanhadas regularmente por profissionais especializados, por uma terapeuta da fala, por demonstram algumas dificuldades a nível da expressão oral e também por uma psicóloga, para os acompanhar com o objetivo de corrigir eventuais desvios comportamentais.

É ainda de referir que, na sala foram estabelecidas regras, criadas pela professora em conjunto com os alunos, para uma melhor organização da mesma. Tais regras devem ser respeitadas e cumpridas ao longo do ano letivo.

Quanto a projetos curriculares no 1.º Ciclo, estes não são desenvolvidos, pois não é protocolo da instituição executar trabalhos de projeto nesta fase.

1.3.2.2 Organização e gestão do tempo (horário, rotinas e organização da sala).

Depois de a criança ultrapassar os estádios iniciais do desenvolvimento, ingressa no 1º Ciclo do Ensino Básico. Aqui a criança entra numa nova etapa do seu desenvolvimento, enfrentando uma série de novos desafios e no que respeita a horário e rotinas, estes são mais exigentes. Desde logo, porque existem Programas e Metas Curriculares, impostos pela Direção-Geral da Educação a serem seguidos pelas instituições, programas estes que definem os conteúdos por ano de escolaridade e apresenta uma ordenação sequencial e hierárquica para os nove anos do Ensino Básico. As Metas Curriculares definem, ano a ano, os objetivos a atingir, com referência explícita aos conhecimentos e às capacidades a adquirir e desenvolver pelos alunos, estabelecendo os descritores de desempenho (consiste num enunciado preciso e objetivo, por meio do qual se refere o que se espera que o aluno seja capaz de fazer no final do ano letivo) que permitem avaliar a obtenção dos objetivos.

Os conteúdos do Programa estão profundamente articulados com as Metas Curriculares, reforçando a substância e a coerência da aprendizagem.

Neste colégio, a professora do 1º CEB assegura as áreas curriculares de Português, Matemática, Estudo do Meio e das Expressões. Para além destas, o Colégio dos Plátanos incluí no Programa Curricular do 1º Ciclo a aprendizagem da língua inglesa, a educação física e a educação musical por considerar que deste modo está a contribuir para o desenvolvimento global e harmonioso dos alunos.

As aulas têm início às 9h00 para todos os alunos do 1º CEB e terminam às 17h00 todos os dias da semana. Após a saída das aulas do período da tarde, os alunos lancharão e terão tempo de recreio até às 17h30, hora a partir da qual só poderão permanecer no espaço do colégio mediante a inscrição no prolongamento, onde os alunos terão oportunidade de realizar os trabalhos de casa numa sala de estudo, acompanhados por um adulto ou participar em Atividades de Complemento Curricular (ACC). Na tabela 2 apresentamos o horário semanal referente ao grupo da turma do 2.º B, nela estão presentes as áreas curriculares disciplinares de frequência obrigatória impostas pelo Ministério da Educação.

Tabela 2 – Horário do grupo de 1º Ciclo

Horas	Dias da semana				
	Segunda-Feira	Terça-Feira	Quarta-feira	Quinta-Feira	Sexta-Feira
9h00-10h30	Português	Matemática	Português	Matemática	Português
10h30-11h00	Lanche da manhã				
11h00-12h30	Matemática	Português	Matemática	Português	Matemática
12h30-14h00	Almoço/Recreio				
14h00-15h30	Inglês	Estudo do Meio	Expressão Musical	Expressões: Artísticas	Estudo do Meio
15h30-16h00	Lanche/Recreio				
16h00-17h00	Expressão Musical	Educação Física	Estudo do Meio	Ciências Experimentais	Inglês

1.4 Projetos de Intervenção

É fundamental que um professor assuma uma postura participativa ao longo da sua ação, fazendo com que os alunos se motivem para a construção do seu conhecimento através da participação nos momentos de aprendizagem. Tal como nos diz Gilly, citado por Santana (2007) para que as crianças se sintam motivadas é crucial que estejam envolvidas e que exista entre elas e o professor uma interação.

Neste sentido, foi sugerido pela nossa instituição a realização de um Trabalho de Projeto durante os estágios.

A Metodologia de Trabalho de Projeto, com crianças tem uma longa tradição pedagógica em Portugal. Esta metodologia surge no ano de 1918 e foi inicialmente

desenvolvida em escolas nos Estados Unidos da América pelo filósofo William Kilpatrick. O “Método de Projetos” nasce em resultado do livro *The Project Method*. Sendo Kilpatrick discípulo e formando de John Dewey, o método de projetos surge muito ligado ao movimento da Escola Progressiva, como também ao Movimento da Escola Nova.

Como defensor da educação progressiva, William Kilpatrick defende que com a introdução do seu método de projetos, o aluno passava a ter uma participação mais ativa, quebrando assim as metodologias do ensino tradicional baseado na rotina e na memorização.

Na sua ideologia, a escola precisava de ser mais democrática e orientada para o aluno, deste modo, o autor defendia que os projetos, deveriam resultar de experiências, ou seja, partir de problemas reais do quotidiano do aluno.

Tal como John Dewey defensor do pragmatismo ou *instrumentalismo* como preferia designá-lo, Kilpatrick considerava que as ideias só tinham valor se servissem de instrumento para a resolução de problemas reais. Estendeu esta visão a várias áreas do saber e da sociedade.

No campo da pedagogia, baseou o seu pensamento no movimento de educação progressista defendendo o experimentalismo e os interesses dos alunos, dando a estes a oportunidade de experimentar e descobrir algo por si próprios, apoiando-se na sua curiosidade natural. Deste modo, um dos seus princípios apontava para a educação da criança como um todo, dando ênfase ao crescimento físico, emocional e intelectual da mesma.

Dewey defende uma educação pela ação em que o aluno resolva por si os seus problemas e não através de modelos pré definidos. É neste sentido que uma das ideias principais da escola progressiva é a experiência.

A Metodologia de Trabalho de Projeto foi, pela primeira vez divulgada em Portugal em 1943 pela grande pedagoga Irene Lisboa com o livro *Modernas Tendências de Educação*.

A Metodologia de Trabalho de Projeto é um método de trabalho de grupo que se baseia na investigação, análise e resolução de problemas. Uma das vantagens e características principais desta metodologia é o envolvimento da criança no processo de aprendizagem, ou seja, o trabalho está centrado nas crianças, pois os temas partem de interesses e/ou problemas destas, o que irá estimular a sua curiosidade durante a realização do trabalho.

Relativamente ao papel do educador/professor na metodologia de trabalho projeto, cabe a este acompanhar, coordenar e avaliar a concretização das tarefas do projeto, e sobretudo estimular as crianças para que descubram e explorem autonomamente, não deixando de ter o apoio adequado, por parte deste. Cabe ainda ao educador/professor valorizar os conhecimentos prévios das crianças, permitindo a estas a exploração de novas descobertas.

1.4.1 “À Descoberta da Poesia” – Pré-escolar.

Ao longo do estágio em educação Pré-Escolar coube-nos um papel observador e participativo, no qual se propunha a realização de um projeto de intervenção planificada que fosse ao encontro do Projeto Curricular de Turma (PCT). Designado, “O Astronauta”. Este projeto permite partir de uma ideia simples e que faz parte do imaginário de muitas crianças, como o ser astronauta, e relacioná-las com a aprendizagem de situações do quotidiano, estando inserido na Área de Conteúdo do Conhecimento do Mundo.

No entanto, interligar ambos os projetos não seria tarefa simples, deste modo, foi-nos dada a possibilidade de poder não relacioná-los, uma vez que o PCT já se encontrava praticamente concluído.

O nosso projeto surge assim do enorme interesse das crianças pelos livros de histórias, pois por diversas vezes, durante a interrupção do almoço, o grupo solicitava-nos a leitura de histórias. Deste modo, julgamos pertinente lançar a proposta de um projeto com o tema “À Descoberta da Poesia”, o grupo aceitou de imediato e mostrou-se muito entusiasmado.

Ao longo do período de estágio foram sendo planificadas e realizadas diversas atividades lúdicas, para uma aprendizagem significativa das crianças, através das quais, procurávamos desenvolver vários domínios.

Desenvolver a oralidade é uma das habilidades que esperamos que as crianças adquiram nos primeiros anos de escolaridade. De forma lúdica é possível ampliar as possibilidades de comunicação, expressão e interesse pela literatura.

Assim, consideramos muito importante a utilização de atividades mais dinâmicas, como o jogo e experiências laboratoriais, ao longo deste projeto, pois estas atividades geralmente atraem a atenção e o interesse das crianças e por vezes ajudam a desenvolver habilidades práticas.

O projeto “À Descoberta da Poesia” teve como objetivo expressar sentimentos, musicalidade, sonoridade, desenvolver a oralidade e o interesse pela leitura de forma prazerosa, para que cada criança disponha de um conjunto de conhecimentos linguísticos determinantes na aprendizagem da linguagem escrita e no futuro sucesso escolar.

Posteriormente apresentaremos duas atividades realizadas com este grupo de crianças.

1.4.1.1 1.^a – Descrição da atividade - Dia da Mãe.

Para dar início à atividade, fizemos a leitura e exploração de uma história “Eu sei tudo sobre as mamãs” – da autora Nathalie Delebarre. O principal objetivo da atividade é a criação de quadras sobre a mãe (anexo A, p.62). De modo a explorar um pouco mais o tema e facilitar a construção das quadras, desenvolvemos uma conversa com as crianças sobre interesses, gostos, *hobbies* e profissão da mãe. As referidas quadras servirão para posteriormente elaborar um cartão/postal para presentear a mãe (anexo A, p.62).

1.4.1.2 2.^a – Descrição da atividade - O 25 de abril e os cravos.

O principal objetivo desta atividade foi explorar um pouco a história do 25 de abril. A atividade encontra-se dividida em duas etapas. Num primeiro momento foi feita a leitura de uma história “25 de Abril” – do autor Alexandre Honrado. Após análise da história, foi explicado às crianças o que foi e a importância do 25 de abril e o significado dos cravos.

Numa segunda fase explorámos um pouco a constituição das flores e como estas bebem água. Para o comprovar, foi realizado com o grupo uma atividade experimental, onde o principal objetivo seria demonstrar que as flores bebem água. Para esta atividade, a flor utilizada foi o cravo, de modo a celebrar o 25 de abril.

No anexo B (p. 63 e64) apresentamos todo o procedimento da experiência.

1.4.2 “Planetas do Sistema Solar” – 1.º Ciclo.

À semelhança do estágio anterior, também o estágio em 1.º Ciclo pressupõe a realização de um projeto de intervenção planificada.

Como referido anteriormente, este estágio teve igualmente lugar no Colégio dos Plátanos. Porém, ao contrário do ensino Pré-escolar, no 1.º CEB este estabelecimento não adota PCT.

Neste sentido, com o consentimento da professora cooperante, explorámos com os alunos o possível tema, para o futuro trabalho de projeto que íamos desenvolver. No meio dos vários temas enunciados, atendemos à escolha da maioria dos alunos, onde o tema do projeto a desenvolver foi sobre “Planetas do Sistema Solar”. O objetivo deste projeto era que o grupo adquirisse um conjunto de competências/conhecimentos, tendo em conta sobretudo os seus interesses, curiosidades e necessidades que apresentassem.

Para além disso, consideramos que este tema é muito importante/relevante nesta faixa etária, pois estando esta temática implícita na área do estudo do meio, do ano subsequente (3.º ano), poderá ser uma preparação para novos conhecimentos.

Consideramos ainda que, com as atividades que foram desenvolvidas, este tema permitiu-nos abordar as restantes áreas curriculares, como o português, a matemática e as diversas expressões.

Sendo este projeto baseado no interesse dos alunos, o grupo foi convivendo diariamente, ao longo de três meses com a temática, desenvolvendo inúmeras atividades, explorando, investigando e pesquisando.

Tentámos sempre proporcionar à turma diversas oportunidades de participação, visto ser perceptível a motivação e alegria de todos, quando desenvolvíamos o projeto.

Além do trabalho de projeto, pretendíamos ainda, desenvolver outras atividades ao longo do período, de acordo com o Plano Anual de Atividades (PAA) da instituição, como por exemplo, comemorações de algumas datas festivas, como o Halloween, o São Martinho, o Natal, o Dia dos Reis, entre outros.

Parte II

2 Enquadramento Teórico

2.1 Apresentação e discussão dos principais conceitos

2.1.1 Aprendizagem.

A palavra aprendizagem deriva do latim *apprehendere*, que significa adquirir o conhecimento de uma arte.

Segundo Bigge (1971), foi William James, um grande psicólogo americano, que na década de 1870, foi de certo modo o "descobridor" da discussão da importância da aprendizagem. Bigge defende que a aprendizagem molda e dirige as nossas vidas essencialmente na infância.

A aprendizagem está inevitavelmente relacionada com o comportamento do ser humano. Geralmente, o comportamento, resultante da aprendizagem, provém de uma série de experiências práticas e de interações que se estabelece com o meio (físico e humano). Simplificando, a aprendizagem é o modo de adquirir novos conhecimentos, obter comportamentos, desenvolver competências, estes valores podem ser instruídos/ensinados ou simplesmente adquiridos pela experiência. Por conta disso, podemos afirmar que aprender é um processo bastante complexo, exigente e que envolve esforço e muito trabalho.

Nos dias de hoje, o processo da aprendizagem é visto como dinâmico e ativo, em que não somos vistos como simples recetores, mas sim processadores de informação, ou seja, somos capazes de “aprender a aprender”, isto é, capazes de adquirir e encontrar respostas para problemas ou situações, utilizando conhecimentos de experiências já vivenciadas.

A aprendizagem é exatamente o processo de aprender, e para aprender é inevitavelmente necessário alguma forma de exercício, pois não é possível aprender sem estudar, treinar ou praticar.

2.1.2 Motivação.

Em termos etimológicos, a palavra motivação deriva do verbo latino *movere*, que significa mover. Para a psicologia e a filosofia, a motivação é um fenómeno suscetível de mover o ser humano, que o incentiva a realizar determinadas ações e a persistir nelas até atingir os seus objetivos. O conceito também se encontra associado à vontade e ao interesse.

Segundo Balancho e Coelho (1996), a motivação está ligada a vários estudos relacionados com a aprendizagem. As autoras dizem que os alunos quando motivados a fazer algo que desperte o seu interesse reagem favoravelmente a esse estímulo.

Atualmente a palavra “motivação” ou melhor, a ausência desta, é uma das palavras mais utilizadas pelos professores para justificar o insucesso e/ou desinteresse dos alunos, no ensino e na aprendizagem escolar. É nesse sentido que queremos intervir, pois acreditamos que todos os alunos são capazes de aprender, desde que sejam motivados, desde que acreditem nas suas capacidades, basta que definam objetivos e que não pretendam apenas a conclusão das tarefas, quer sejam estes ajudados ou não pelo educador/professor.

Assim, segundo os autores Morse e Wingo:

A motivação pode ser definida como um esforço consciente do professor para estabelecer um motivo – isto é, um impulso, necessidade ou desejo – em seus alunos, de forma que sejam atingidos os objetivos da aprendizagem, ou para ligar os motivos já existentes nos alunos aos objetivos da aprendizagem. A motivação é vital para o ensino, pois determina se o aluno aprende ou não. (apud, Morse; Wingo 1968, p.42).

Neste sentido podemos dizer que o ato de motivar, ajuda o aluno a agir para alcançar algo ou algum objetivo, em contrapartida, a falta de motivação influencia negativamente, o seu processo de aprendizagem.

2.1.3 Jogo.

Os jogos são elementos universais em todas as culturas humanas, desde os primórdios até à atualidade. O termo jogo tem origem na palavra grega *paidía*, o qual significa jogo infantil. Porém, os gregos utilizavam um outro termo muito semelhante, *paidéia* que significa, educação, processo educativo, aprendizagem. Nesta perspetiva, podemos observar que a relação entre o jogo e a educação vem de muito longe.

Muitos filósofos e antropólogos definem o jogo como uma atividade lúdica que possui um objetivo implícito. As atividades lúdicas têm muitas vantagens: promover o convívio, ocupar os tempos livres, explorar conhecimentos, fortalecer a criatividade, lidar com a competitividade, entre outras.

Entendemos que o jogo pode apresentar duas facetas. Enquanto meio de divertimento ou distração das crianças, promovendo a verdadeira essência da sua existência e a sua utilização no meio escolar, como instrumento pedagógico.

Segundo Huizinga (2007), o jogo “é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana” (p. 33).

O jogo, o brinquedo e a brincadeira, são palavras que por vezes são confundidas e, ainda que de algum modo estejam relacionadas, cada uma tem o seu significado. De seguida, partindo do dicionário de língua Portuguesa, passámos a definir cada um destes conceitos, considerando relevante a distinção dos mesmos.

- **Jogo:** “atividade lúdica ou competitiva executada por prazer, divertimento ou distração, onde normalmente há a condição de vitória, derrota ou empate. Uma das características principais do jogo são as regras estabelecidas e não o carácter livre da brincadeira”.
- **Brinquedo:** “objeto que serve para as crianças brincarem”.
- **Brincadeira:** “ato ou efeito de brincar, divertimento”. Na brincadeira pode ou não usar-se o brinquedo.

Schwartz, define de uma forma muito resumida os conceitos que acabámos de descrever. Para este autor, “brincadeira refere-se à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada; jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras; brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar.” (Schwartz, 2003; p.12).

Assim consideramos que a grande funcionalidade do jogo, além do prazer, lazer e entretenimento, pode ser em muitos casos utilizado como instrumento educacional. O jogo geralmente envolve estimulação mental ou física e implica que haja por parte da

criança, empenho, esforço, trabalho, disciplina e permite que esta tenha uma vontade de se superar a si própria, para alcançar o objetivo e/ou resultado proposto. Consideramos que o jogo ajuda a criança a desenvolver habilidades práticas, servem como forma de exercício e/ou realizam um papel educativo. Através do jogo, a criança pode ainda adquirir vários conceitos como: cooperação, autonomia, respeito, organização, concentração, honestidade, criatividade, entre muitos outros.

2.2 A importância do jogo na educação infantil

São muitas as pessoas que se têm dedicado à investigação e explicação sobre a importância do jogo e a utilização deste como instrumento pedagógico. Uma dessas pessoas é Carlos Neto, o autor português considera o jogo, enquanto atividade, “uma das formas mais comuns de comportamento durante a infância e altamente atrativa e intrigante (...)” (2003, p.5).

A fase da vida mais permeada pelo lúdico é, sem dúvida a infância. É ao longo desta fase, que qualquer criança brinca, joga, desenvolve atividades lúdicas.

Ao longo dos anos, foram muitos os autores que reconheceram que o jogo tinha um valor formativo e defenderam a ideia que o mesmo podia ser um instrumento fundamental no processo de aprendizagem da criança.

Para Dewey, a aprendizagem só era possível num ambiente natural e era a jogar que a criança era mais espontânea. Defendia que a criança deveria aprender segundo os seus interesses e não a partir de coisas abstratas.

Froebel escreveu que a criança deveria ser vista como atividade criadora e a melhor forma para tal era usar os jogos. Considerava que um bom educador é aquele que faz do jogo uma arte de ensinar.

Também Piaget, via o jogo como meio para o desenvolvimento intelectual da criança. À medida que esta cresce, os jogos tornam-se mais significativos e vão-se adaptando à faixa etária da criança.

Tal como os restantes autores, Rabelais defendia a ideia que o ensino deveria passar pelo jogo.

Para estes autores, o jogo é sem dúvida uma ferramenta a ser utilizada na área da educação, estes consideram que o jogo é uma atividade lúdica onde se pretende atingir um objetivo, onde se tem de seguir regras e essencialmente pode e deve ser utilizado como fator de motivação no processo de ensino aprendizagem.

Apesar do jogo ser desconsiderado por muitos profissionais na área da educação, que o veem apenas como um simples divertimento, nós acreditamos e demostramos com as atividades *infra* apresentadas, que o jogo acaba por ser muito mais que um simples passatempo. Uma das funções do jogo no processo educativo consiste, portanto, em potencializar a construção de estratégias de modo a que a criança compreenda melhor o mundo que a rodeia por meio da própria experimentação. Como assegura Parmentier apud Duflos (1999), “acredita-se estar jogando e está-se instruindo”.

Jacquín (1963) dizia que “compreender o jogo é compreender a infância” (p.15).

2.3 O jogo como estratégia de ensino e fator de motivação

Estratégia, palavra que provém do grego antigo *stratègós*, "comando do exército". Define-se como um conjunto de meios e planos para se atingir determinado objetivo. Originalmente usada na área militar, atualmente em outras áreas, como a da educação.

Nesta área, consideramos que as estratégias são os meios ou formas utilizadas pelo educador/professor, para conseguirem o seu objetivo, um ensino/aprendizagem eficaz. Sem dúvida que, há largos anos, a utilização do jogo como instrumento pedagógico não fazia parte dessas estratégias, no entanto o tema tem decorrido de um longo processo de evolução.

Se no início a criança ia para a escola simplesmente para aprender e não para se divertir, atualmente e gradualmente o pensamento tem vindo a mudar. É importante que o educador/professor utilize várias estratégias para atingir um fim, considerando assim que as atividades lúdicas, como o jogo pode ser um bom aliado, podendo e devendo assim a escola preocupar-se com a educação e formação da criança e não apenas em estabelecer barreiras.

Segundo Altet (1997), a função do professor enquanto profissional da aprendizagem, não é apenas a de transmitir conhecimentos, mas a de agir para que os alunos aprendam.

Para Piaget (1978), um outro fator importante, diz respeito ao papel do professor na seleção dos jogos a serem trabalhados com os alunos, no acompanhamento e orientação ao longo deste trabalho. Para o autor, a intervenção do professor deverá ser reduzida para motivar a cooperação entre os alunos, permitindo que eles tomem decisões por si mesmos, desenvolvendo a sua autonomia intelectual e social.

Ao longo da nossa prática pedagógica, observámos que as técnicas de ensino utilizadas são bastante exigentes e os conteúdos programáticos são dados sobretudo através dos livros escolares e fichas de trabalho. Daí a frequente “falta de motivação” dos alunos por algumas temáticas. Apesar de estes terem vontade de aprender, nem sempre o interesse basta para que o aluno consiga realizar as atividades propostas.

Para Balancho e Coelho (1996), é através da motivação, que os alunos encontram razões para aprender e para se aperfeiçoar, descobrir e rentabilizar as suas capacidades. As autoras referem ainda, que a importância da motivação manifesta-se em todas as atividades.

Durante o estágio em 1º Ciclo, tivemos a oportunidade de demonstrar que a utilização do jogo foi uma grande vantagem no processo de ensino aprendizagem dos alunos. Em primeiro lugar, porque os alunos quando motivados a algo que lhes interessa, reagem positivamente, neste sentido, quando propusemos a realização das atividades, mesmo para aprender conteúdos programáticos, estes demonstraram mais interesse, do que simplesmente lhes apresentássemos uma ficha de trabalho.

Qualquer jogo contem regras, e no que respeita a estas, consideramo-las muito importantes no processo de aprendizagem, pois ao longo da vida, não só no meio escolar, a criança vai deparar-se com regras que têm de ser cumpridas.

Para alguns autores o jogo é ainda:

- “Uma fuga do mundo real” (Chateau, 1975);
- “Um instrumento que pode ajudar a criança a crescer como pessoa” (Retondar, 2007);
- “Muito importante no desenvolvimento cognitivo da criança” (Piaget, citado por Neto, 2003);

Como já foi referido, por diversas vezes ao longo do presente trabalho, podemos afirmar que atividades lúdicas, como o jogo, apresentam um papel muito importante durante toda a infância.

2.4 O papel do professor na motivação dos alunos

O elo entre motivação e aprendizagem, nem sempre esteve presente, na Educação. Foi no início do século XX, que um norte-americano, Edward Lee Thorndike estabeleceu a ligação entre estes dois conceitos.

Este psicólogo estabeleceu, a Lei dos efeitos, a qual se revê na ideia que todo e qualquer ato que produz satisfação vai-se associar a essa situação. Desse modo, sempre que essa situação se reproduz, a probabilidade de repetição do ato é maior. Aqui se evidenciava o envolvimento da motivação na aprendizagem.

O ato de ensinar foi visto durante largos anos como transmissão de conhecimentos, onde o professor articulava os conteúdos, e os alunos se limitavam a ouvir. Ao longo dos anos essa mentalidade tem vindo gradualmente a mudar, com o surgimento de uma nova forma de ensinar, na qual o aluno passa a ter um papel mais participativo.

Como todos sabemos, e já referimos *supra*, o educador/professor tem um papel fundamental no desenvolvimento da criança, como principal agente da educação, cabe-lhe proporcionar, desafiar, encorajar e envolver os alunos num ambiente estimulante, de modo a lhes oferecer experiências enriquecedoras e divertidas em sala de aula. Para tal, estes profissionais devem conhecer os fatores motivacionais que interferem na aprendizagem escolar, estes fatores irão ajuda-los a definir ou a adequar as suas práticas pedagógicas, como ainda, garantir-lhes a compreensão do seu verdadeiro papel no ato de ensinar. No entanto, a utilização deste tipo de método, vai depender muito das normas do estabelecimento de ensino, ou seja, ou o professor tem autonomia para usar os seus próprios métodos, ou simplesmente se limita a utilizar os métodos impostos pela própria instituição.

Ensinar não é simplesmente transmitir conhecimentos, mais do que instruir os alunos, os professores como responsáveis pela educação, devem procurar motivá-los para que estes aprendam a agir por si.

Como referem Sprinthall & Sprinthall (1997), “O professor deve tentar ajustar as novas entradas de estímulos ao nível de competência do aluno. (...) Um pouco de desafio ajuda a manter o motivo para a competência do aluno.” (p. 515).

Do nosso ponto de vista e acima de tudo, um professor tem de se relacionar bem com os seus alunos, conhece-los, compreende-los e saber lidar com os estímulos que os motivam, para tal, deve ser observador, bom gestor, saber definir objetivos, preparar

atividades bem estruturadas de modo a proporcionar-lhes aulas dinâmicas, desafiadoras, interessantes ou interativas.

Com isto não queremos dizer que todas as aulas tenham de ser lecionadas através do jogo, basta não se focarem somente nos manuais escolares e fichas de trabalho, através das atividades de cariz lúdico, o professor, certamente, conseguirá manter os seus alunos mais interessados e motivados. Neste sentido, vemos que um aluno motivado envolve-se ativamente no processo de aprendizagem, manifestando assim entusiasmo na concretização das atividades e atingindo o objetivo das mesmas. Para que estas mesmas atividades sejam bem-sucedidas é necessário que os alunos compreendam previamente e com clareza o seu objetivo, ou seja, o que é para fazer, para tal, cabe ao professor a tarefa de explicar a atividade e, se necessário, demonstrar e/ou exemplificar.

Em forma de conclusão, enquanto orientador do processo ensino-aprendizagem, o professor tem de saber motivar, para tal, é fundamental que ele próprio se sinta motivado.

Parte III

3 Metodologia de Investigação

3.1 Objeto de Estudo

Segundo Carmo e Ferreira (1998), descrever o objeto de estudo é definir o que se quer investigar. E para análise do objetivo de estudo, o investigador precisa de pensar em critérios, e é importante que esses critérios partam de uma motivação pessoal, tornando-se assim uma vantagem para este (p.45-46).

O dicionário de língua portuguesa define objetivo como “aquilo que se pretende alcançar”. E nós pretendemos demonstrar que o jogo pode ser aplicado como um instrumento educativo de modo a motivar a criança.

Consideramos que a escolha do tema é sem dúvida uma das partes mais importante de um trabalho de pesquisa e investigação, e nesta situação a escolha do tema para o relatório final teria de partir de situações ou observações em contexto de estágio. Reconhecemos que a escolha para o tema não foi fácil, vindo apenas a ser pensado e escolhido durante o decorrer do estágio em 1º CEB.

Com o presente estudo, de natureza qualitativa pretendemos descrever, interpretar, analisar e refletir sobre as atividades realizadas com as crianças ao longo da nossa prática profissional, evidenciando a importância da utilização de atividades lúdicas, mais precisamente o jogo, e até que ponto pode este ser importante para a aprendizagem da criança, na medida em que o “brincar” faz parte do processo de aprendizagem.

Assim, este estudo tem como principal objetivo demonstrar que atividades lúdicas, como o jogo, desenvolvidas em sala de aula podem ser uma boa estratégia para a aprendizagem de conteúdos curriculares e, desta forma, potenciar o sucesso de aprendizagem dos alunos e torna-los mais motivados.

Atualmente existe uma certa preocupação, ligada à área da educação com as metodologias de ensino que são utilizadas nas escolas, considerando algumas delas já ultrapassadas e pouco motivadoras, aliados ao desinteresse dos alunos por conteúdos curriculares que são lecionados nos estabelecimentos de ensino. Como forma de ultrapassar estas questões ponderámos que a aplicação do jogo para lecionar conteúdos

curriculares, poderia ser uma das soluções, por ser caracterizado como uma atividade lúdica eminentemente motivacional, potenciando, deste modo, o interesse dos alunos.

Nesta medida, tentaremos demonstrar perante a comunidade académica, em especial educadores/professores, que esta prática pedagógica contém mais benefícios do que desvantagens, fazendo com que aqueles passem a ver o jogo não como uma estratégia a usar para preencher os tempos livres, mas antes como uma excelente ferramenta pedagógica a utilizar dentro da sala de aula, embora em momentos oportunos. Atualmente, os alunos têm cada vez menos tempo para brincar, dado que a carga horária imposta na escola e em atividades extracurriculares não o permitem, mas na realidade, o jogo é uma forma de aprender e podemos afirmar que este pode desenvolver muitas habilidades durante a infância. Os jogos tem um papel de grande importância na educação, pois é através deles que a criança adquire competências e ao mesmo tempo desenvolve-se a nível social, cognitivo e afetivo.

Geralmente os alunos aderem com entusiasmo às atividades dinamizadas, ou seja, aos jogos, quer sejam estes individuais ou coletivos, mostrando sempre interesse e empenho. Os jogos têm uma importância crucial na educação infantil, consideramos que a utilização deste instrumento deve estar presente na prática pedagógica de um educador/professor, por oferecer aos alunos várias experiências e momentos divertidos em sala de aula.

É por todas as razões *supra* apontadas que o principal objetivo desta investigação é demonstrarmos que através de atividades lúdicas, nomeadamente com jogo, podemos motivar as crianças na aprendizagem de conteúdos curriculares, recorrendo a jogos e momentos lúdicos, ao invés do uso sistemático das fichas de trabalho e dos manuais escolares.

3.2 Métodos de Investigação

Na elaboração de um trabalho de investigação os métodos constituem o caminho para o desenvolvimento e concretização dos objetivos, ou seja, é o modo como procedemos para alcançar aquilo que pretendemos.

Relativamente ao termo método, o dicionário de língua portuguesa, define-o como um "programa que antecipadamente regulará uma sequência de operações a executar, com vista a atingir certo resultado; maneira ordenada de fazer as coisas; esforço para atingir um fim."

Turato (2003) considera método como sendo um conjunto de regras que elegemos num determinado contexto para se obter dados que nos auxiliem na explicação ou na compreensão dos constituintes do mundo (p.153).

Como já foi referido anteriormente, o presente estudo apresenta o método de abordagem qualitativa, envolvendo estratégias, técnicas e instrumentos de forma a responder e alcançar os objetivos propostos.

Segundo Vivelas (2009), os estudos qualitativos consideram que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito, que não pode ser traduzido em números. A interpretação dos fenómenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa. (p. 105).

Para Van der Maren, citado por Lessard-Hébert, Goyette & Boutin (2008), as metodologias qualitativas “pelo processo indutivo exploratório (...) e pela formulação de teorias interpretativas e prescritivas.”

Nesta análise e no que respeita ao método de investigação prevê-se ainda o recurso aos elementos bibliográficos existentes, com a finalidade de maximizar a informação aí disponível, tratando-a e compilando-a de acordo com o nosso objetivo.

Posto isto e como já mencionámos em cima, o principal objetivo do estudo é demonstrar que através do jogo como estratégia de ensino e fator de motivação, podem ser ensinados conteúdos das diferentes áreas do currículo. Assim, e tendo em conta o objetivo geral pretendemos dar resposta às seguintes questões subjacentes à investigação:

- Verificar a importância do jogo na educação infantil;
- Identificar os benefícios que o jogo pode trazer para a aprendizagem das crianças.

3.3 Técnicas e Instrumentos de Recolha de Dados

Após a questão de partida formulada e os objetivos da investigação delineados, devemos começar com o processo de recolha dos dados.

Esta recolha de dados foi realizada em contexto de sala de aula, com a implementação e realização de diferentes atividades lúdicas que estabelecemos com os alunos, entre os meses de outubro de 2015 e janeiro de 2016.

Neste processo de recolha de dados, recorreremos a técnicas e instrumentos próprios da investigação qualitativa: a observação direta e o diário de bordo.

Segundo o dicionário de língua portuguesa, técnica significa “conjunto de processos baseados em conhecimentos científicos, e não empíricos, utilizados para obter certo resultado.” No que respeita à palavra instrumento, define-o como “tudo o que serve para executar algum trabalho ou fazer alguma observação.”

Segundo Turato (2003), para que um método de pesquisa seja considerado adequado, é preciso sabermos se ele responderá aos objetivos da investigação que queremos levar a cabo. Deste modo, a escolha da técnica e do instrumento de recolha de dados dependerá dos objetivos que se pretende alcançar com a investigação (p.143).

Assim, antes de procedermos à recolha de dados, seleccionámos, elaborámos e testámos cuidadosamente as técnicas e os instrumentos a serem utilizados, sempre de acordo com os objetivos que pretendíamos atingir.

Relativamente à técnica da observação direta, Lakatos & Marconi (1990), dizem-nos que, esta “[...] utiliza os sentidos na obtenção de determinados aspetos da realidade. Não consiste apenas em ver e ouvir, mas também em examinar os factos ou fenómenos que se desejam estudar.”

Para Carmo e Ferreira (2008), “observar é seleccionar informação pertinente, através dos órgãos sensoriais e com recurso à teoria e à metodologia científica, a fim de poder descrever, interpretar e agir sobre a realidade em questão.”

Neste sentido, podemos dizer que observar, não é simplesmente olhar. A técnica da observação foi fundamental ao longo de todo o processo e permitiu-nos seleccionar um conjunto de informações pertinentes para o estudo de caso.

Quanto ao instrumento utilizado, o diário de bordo, e na esteira de Porlán e Martín, (1997), diremos que, o diário de bordo é considerado um formato adequado à apresentação de dados recolhidos na observação das aulas. O dicionário de língua portuguesa diz-nos que o termo diário é, “livro onde, todos os dias, são registadas observações e/ou experiências pessoais”. Para nós o diário de bordo, foi sem dúvida um instrumento fundamental durante todo o percurso, pois além de considerarmos um guia de reflexão, este auxiliou-nos ao longo de toda a investigação.

Para Vieira (2003), um investigador de estudo de caso deve registar meteticulosamente todos os tipos de dados considerados relevantes. Tratam-se, efetivamente, de “registos descritivos e/ou reflexivos e pormenorizados da experiência do investigador, incluindo observações, reconstrução de diálogos, descrição física do local e as decisões tomadas que alteram ou dirigem o processo de investigação” (p. 194).

Posto isto, podemos afirmar que o diário de bordo é um instrumento muito utilizado, e que nos serviu para registar/anotar todos os dados recolhidos, sobretudo das conversas, observações, experiências, reflexões, hipóteses e explicações de acontecimentos que considerámos mais pertinentes no decorrer da nossa prática pedagógica. O diário de bordo representa, não só, como fonte importante de registo de dados, mas também serve de igual forma para anotarmos todas as reflexões e experiências que vamos vivendo ao longo da nossa investigação, ajudando-nos a desenvolver o nosso pensamento crítico, a melhorar a nossa prática e a acompanhar o desenvolvimento do estudo.

Quer as técnicas, quer os instrumentos utilizados, foram indispensáveis para perceber e compreender o interesse pela temática em análise no presente estudo. Estes métodos permitirão ajustar toda a informação recolhida e formular juízos finais.

3.4 Apresentação, Estratégias e Discussão dos Resultados das Atividades Propostas

Na seleção das atividades propostas, tivemos em consideração os domínios de conteúdos presentes nos Programas Curriculares do Ensino Básico de Português, Matemática e Estudo do Meio, explorando também algumas expressões. As nossas intervenções incidiram sobretudo na área do Português e da Matemática, disciplinas que eram lecionadas no período da manhã, quando estávamos presentes. A disciplina de Estudo do Meio era lecionada no período da tarde, nesse sentido a nossa intervenção foi menor nessa área curricular.

Como objetivo principal, a utilização do jogo esteve presente nas diversas aulas por nós planificadas. Isto porque grande parte das aulas lecionadas pela professora cooperante eram aulas expositivas e posteriormente realizavam-se os exercícios dos manuais escolares. Esta era a técnica de trabalho mais utilizada pela professora em sala de aula.

Comprendemos que por uma série de fatores, nem sempre é possível a adoção de técnicas mais elaboradas, e por esse motivo tentámos proporcionar aos alunos aulas dinâmicas, utilizando o jogo como estratégia. De todas estas aulas, descrevemos três atividades, uma referente a cada área curricular, as restantes estão descritas na tabela seguinte e apresentadas em anexo.

Tabela 3 – Atividades propostas e realizadas com o grupo de 1.º Ciclo

Atividades				
	Área Curricular			
<ul style="list-style-type: none"> • Nome do jogo - Conteúdo programático 	Português	Matemática	Estudo do Meio	Anexos
<ul style="list-style-type: none"> • Explorar os Sentidos - Os 5 Sentidos 			X	C
<ul style="list-style-type: none"> • Descoberta dos Sinónimos e Antónimos - Sinónimos e antónimos 	X			D
<ul style="list-style-type: none"> • O Ser Estranho - Figuras Geométricas 		X		E
<ul style="list-style-type: none"> • Caça ao Sólido - Sólidos Geométricos 		X		F
<ul style="list-style-type: none"> • Palavras com História - Campo Lexical 	X			G
<ul style="list-style-type: none"> • Que Horas São? - O tempo 		X		H
<ul style="list-style-type: none"> • Mimicar os Meses - À descoberta dos outros e das instituições 			X	I

Além das atividades onde a principal estratégia utilizada foi o jogo, desenvolvemos também outras atividades relacionadas com algumas datas festivas, como por exemplo: o Halloween, o São Martinho, o Natal, entre outros.

Tabela 4 – Atividades de datas festivas

Outras atividades	
Halloween	Construção de um origami – Morcego (anexo J)
São Martinho	Redigir a lenda em BD (anexo K)
Natal	Construção de um Boneco de neve (anexo L)

Ao longo de todas as intervenções, utilizámos vários materiais e objetos, que tinham como finalidade construir um ambiente rico em aprendizagens significativas, tendo sempre em atenção a opinião, gosto e os interesses dos alunos.

3.4.1 Atividade 1 – Descoberta dos sinónimos e antónimos.

A primeira atividade foi elaborada com intuito de fortalecer os conhecimentos dos alunos, para a concretização da ficha de avaliação de Português, que os mesmos estariam prestes a realizar. Tal proposta foi sugerida pela professora cooperante, pois por diversas vezes o grupo confundia os dois conceitos. Desta forma, iríamos não só ajudar os alunos na preparação para a ficha de avaliação, mas também a desmistificar ambos os conceitos.

Neste sentido, optámos pela realização de dois jogos distintos, como o objetivo de ajudar o grupo a distinguir sinónimos de antónimos.

Esta atividade assenta especificamente no domínio da Compreensão do Oral e Escrita, do Programa Curricular de Português do Ensino Básico, com o fim de explorar o vocabulário: sinónimos e antónimos. Na tabela 5 está presente a planificação de toda a atividade.

Tabela 5 – Planificação da intervenção - Descoberta dos sinónimos e antónimos

Área Curricular	Domínios/Conteúdos Programáticos	Descritores de Desempenho	Estratégias/ Atividade	Recursos
Português	<ul style="list-style-type: none">Compreensão do Oral <p>-Vocabulário: sinónimos, antónimos, campo semântico, campo lexical;</p>	<p>-Apropriar-se de novos vocábulos, descobrindo o sinónimo das imagens apresentadas;</p> <p>-Associar palavras ao seu significado;</p> <p>-Observar imagem e escrever legivelmente, e em diferentes suportes;</p> <p>- Associar imagens ao seu significado;</p> <p>-Observar objetos/instrumentos e correspondê-los ao seu par, de modo a concretizar o seu oposto.</p>	<p>-Elaboração de jogos, explorando os conteúdos programáticos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Sinónimos;• Antónimos.	<p>-Frequente material escolar;</p> <p>-Computador e projetor;</p> <p>-Jogos em <i>PowerPoint</i>;</p> <p>-Objetos necessários à realização do jogo dos opostos.</p>

3.4.1.1 Estratégia de Implementação.

- **Os Sinónimos**

Demos início à primeira atividade, explorando o conteúdo dos sinónimos. Optámos por realizar este jogo em grande grupo, de forma a promover o desafio entre os alunos e de modo a obter mais respostas de resultados. O principal objetivo da atividade seria a identificação das várias imagens exibidas através de suporte digital (*PowerPoint*), após o reconhecimento das mesmas, cada um dos alunos teriam de escrever as opções em falta, ou seja, descobrirem sinónimos das imagens apresentadas (anexo D).

- **Os antónimos**

Para explorar o conteúdo dos antónimos, optámos por um jogo diferente, de forma a criar alguma competitividade entre alunos. Foi assim, formando duas equipas e apresentando aos alunos vários objetos reais, por exemplo: (anexo D).

- Luva limpa, luva suja;
- Cordel comprido, cordel curto;
- Pincel grosso, pincel fino;
- Envelope pequeno, envelope grande;
- Caixa cheia, caixa vazia;
- Etc.

Após dispor sobre a mesa os diversos objetos/ instrumentos, o principal objetivo seria cada grupo escolher um objeto, identifica-lo e correspondê-lo ao seu par, de modo a formar o oposto.

3.4.1.2 Reflexão 1ª atividade.

Sinónimos: Sendo esta atividade realizada em grande grupo, muitas vezes, os alunos mais tímidos, tendem a não participar. Nesta perspetiva, optámos por aleatoriamente nomear o número de aluno, e desta forma foi possível a participação individualizada, dando assim oportunidade a cada um deles. Para esta atividade, colocámos ainda ao dispor dos alunos o apoio do dicionário, caso achassem necessário.

Apesar da utilização de imagens alusivas e perceptíveis, a identificação de algumas destas imagens nem sempre foi clara, ou seja, houve por parte dos alunos algumas incertezas que ainda resultaram de alguma contestação, no entanto conseguimos atingir o objetivo e a atividade concluiu-se com êxito.

Antónimos: Nesta atividade dividimos a turma em dois grupos, no entanto cada grupo elegeu um porta-voz e era esse aluno que fazia a correspondência dos objetos apresentados.

Ambos os grupos concluíram com sucesso a atividade, porém, houve ainda outras soluções de resposta, sem ser aquela que tínhamos pensado. No exemplo das caixas, o nosso objetivo seria os alunos relacionarem, caixa cheia - caixa vazia. No entanto, um dos alunos de um grupo sugeriu, caixa aberta - caixa fechada. Embora não fosse essa a solução que tínhamos idealizado para esses objetos, considerámo-la uma opção correta, embora tenhamos explorado posteriormente com os grupos a ideia principal.

No decorrer da atividade o nosso papel era esclarecer as dúvidas que fossem surgindo, mas sem direcionar as respostas, dando assim a liberdade para cada aluno explorar as possíveis soluções. Para finalizar, solicitámos a cada grupo, outros exemplos de antónimos, de modo a compreendermos se o objetivo foi alcançado.

Obtivemos vários exemplos como:

- Escuro - Claro
- Alto - Baixo
- Gordo - Magro
- Bonito - Feio
- Grosso – Estreito
- Entre muitos outros...

3.4.2 Atividade 2 – Que horas são?

Para dar a conhecer ao grupo o tema da segunda atividade foram expostas adivinhas sobre o mesmo.

Após a descoberta do tema, foi feita uma breve explicação oral ao grupo, que iríamos iniciar um novo conteúdo programático, inserido na área da matemática, mais

precisamente no domínio da Geometria e Medida (GM), contemplando, assim, o conteúdo do tempo. Explorando assim:

- Instrumentos de medida do tempo;
- A hora;
- Relógios de ponteiros e a medida do tempo em horas, meias horas e quartos de hora;
- Horários.

De forma a facilitar a realização da atividade, a mesma foi dividida em vários momentos. Decidimos fazê-lo, pelo facto de o tema nunca ter sido abordado em sala de aula e sobretudo pela sua complexidade.

Numa segunda fase da atividade, explorámos as áreas das expressões, mais precisamente da expressão plástica e musical.

Na tabela 6 apresentamos detalhadamente todo o processo da atividade, desde as áreas curriculares e conteúdos programáticos que explorámos, aos objetivos que pretendíamos atingir, bem como às estratégias implementadas ao longo da atividade.

Tabela 6 – Planificação da intervenção - Que horas são?

Área Curricular	Domínio/ Conteúdos Programáticos	Descritores de Desempenho	Atividade/ Estratégia	Recursos
Matemática	<ul style="list-style-type: none"> Tempo <p>-Instrumentos de medida do tempo;</p> <p>-A hora;</p> <p>-Relógios de ponteiros e a medida do tempo em horas, meias horas e quartos de hora;</p> <p>-Horários.</p>	<p>- Identificar instrumento de medida de tempo;</p> <p>-Reconhecer ponteiros do relógio;</p> <p>-Explorar medidas de tempo: horas, meias horas e quartos de hora;</p> <p>-Indicar horas do dia, quantos minutos tem a hora e quantos segundos tem o minuto;</p> <p>-Identificar e organizar sequência de imagens.</p>	<p>-Expor uma adivinha sobre tema;</p> <p>-Exploração oral dos conhecimentos adquiridos sobre a temática;</p> <p>-Mostrar várias imagens, onde identifiquem a sua sequência;</p>	<p>-Frequente material escolar;</p> <p>- Adivinhas;</p> <p>-Imagens (rotinas diárias);</p> <p>-Relógio analógico;</p> <p>-Ficha de trabalho.</p>
Expressão e Educação Plástica	<ul style="list-style-type: none"> Bloco 2 – Descoberta e organização progressiva de superfícies <p>Desenho</p> <p>-Explorar as possibilidades técnicas de: lápis de cor, lápis de cera, feltros, tintas;</p> <p>Pintura</p> <p>-Pintar cenários, adereços, construções.</p>	<p>- Desenvolver e promover a criatividade;</p>	<p>-Leitura e interpretação da ficha de trabalho;</p> <p>- Resolução da ficha de trabalho, em grande grupo.</p>	

Expressão e Educação Musical	<p>• Bloco 1- Jogos de Exploração</p> <p>Corpo</p> <p>-Acompanhar canções com gestos e percussão corporal;</p> <p>• Bloco 2- Experimentação, Desenvolvimento e Criação Musical</p> <p>Expressão e Criação Musical</p> <p>-Organizar sequências de movimentos (coreografias elementares) para sequências sonoras;</p> <p>-Participar em danças de roda, de fila,..., tradicionais, infantis.</p>			
------------------------------	---	--	--	--

3.4.2.1 Estratégia de Implementação.

De forma a motivar o grupo e dar a conhecer o tema, iniciámos a atividade, expondo diversas adivinhas sobre o mesmo (anexo H). Após identificação da temática, começámos por explorar com os alunos os conhecimentos já adquiridos, utilizando um relógio analógico.

De seguida, foi feita uma breve explicação sobre as regras da atividade e o seu objetivo primordial, o primeiro seria organizar uma sequência de imagens e relacionar as horas (com relógio analógico e digital). Utilizámos imagens relacionadas com rotinas diárias, para que os alunos tivessem uma melhor noção das horas a que decorrem essas mesmas rotinas. Para terminar a primeira fase, foi realizada uma ficha de trabalho (anexo H) de modo a certificarmos-nos que o tema foi compreendido.

Numa segunda fase, para complementar a atividade, reunimos os alunos em diversos grupos, onde os mesmos fizeram a pintura das imagens, inserindo assim a área da expressão plástica. Para finalizar, explorando a área da expressão musical, preparámos com o grupo uma coreografia. Com uma música de Maria Vasconcelos - Tiquetaque - As horas e a tabuada do 5 (anexo H).

3.4.2.2 Reflexão 2ª atividade.

Esta atividade foi certamente uma das mais complexas que foi realizada com o grupo. No que respeita à área da matemática, a atividade foi planificada, para ser realizada numa só aula, mas devido à complexidade do tema e às muitas dúvidas que surgiram por parte de algumas crianças tivemos de repartir a atividade, de forma a explorar um pouco mais este conteúdo programático.

No desenrolar da aula, houve mesmo por parte da professora cooperante, uma intervenção, de forma a auxiliar-nos, pois eram visíveis as hesitações de alguns elementos do grupo na participação da atividade. A professora desde sempre se mostrou muito recetiva com os métodos que foram utilizados na sessão, no entanto, sempre nos precaveu que seria um tema bastante trabalhoso. Após tal indicação, foi com empenho e entusiasmo que apostámos na concretização da atividade, apesar da sua complexidade.

Após a conclusão da parte mais complexa do tema e de modo a descontrair o grupo proporcionámos dois desafios:

- Pintura das imagens;
- Coreografia de uma música.

Garantidamente que estes momentos foram fundamentais para o sucesso da atividade. É necessário salientar que as atividades que envolvem expressões não só contribuem para despertar a imaginação e a criatividade dos alunos, como lhes proporciona outros tantos desafios, como exploração de diferentes materiais, objetos e técnicas.

A expressão plástica além de uma atividade divertida e estimulante para as crianças é muito importante para o desenvolvimento da coordenação motora, na perceção das cores, entre outros benefícios.

No que respeita à expressão musical, é difícil imaginar uma criança que ao ouvir uma música não acabe a dançar, mas não é só esse o papel da música na educação, o

trabalho com a música e com a dança pode favorecer o desenvolvimento corporal da criança e até facilitar a socialização.

Apesar de todas as dificuldades que foram surgindo no decorrer da atividade, foi possível alcançar os objetivos propostos e com estes desafios, conseguimos cativar o grupo.

3.4.3 Atividade 3 – Mimicar os meses.

Na última atividade, o objetivo principal seria explorar a área curricular do estudo do meio, para além desta, explorámos também o português e as expressões, mais precisamente, a expressão dramática e plástica.

Na tabela 7 está presente a planificação da atividade, que pretende especialmente explorar a área do estudo do meio, inserido no domínio - À Descoberta dos Outros e das Instituições. A partir deste conteúdo programático, explorámos as datas comemorativas, festividades, aniversários (...), factos estes que ocorrem ao longo dos meses do ano.

Para esta atividade utilizámos um jogo bastante tradicional, a mimica.

Tabela 7 – Planificação da intervenção - Mimicar os meses

Área Curricular	Domínio/Conteúdos Programáticos	Descritores de Desempenho	Atividade/Estratégia	Recursos
Estudo do Meio	<ul style="list-style-type: none">• À Descoberta dos Outros e das Instituições<ol style="list-style-type: none">1. O passado próximo familiar <p>-Reconhecer datas e factos (aniversários, festas...)</p>	<p>-Reconhecer e organizar os meses do ano;</p> <p>-Identificar e explorar datas e factos festivos anuais;</p> <p>-Relacionar datas festivas com os respetivos meses;</p>	<p>-Exploração oral dos conhecimentos adquiridos sobre a temática;</p> <p>-Após a exploração prévia sobre o tema, explicação e realização da atividade;</p>	<p>-Frequente material escolar;</p> <p>-Cartolinas;</p> <p>-Lápis e canetas de cor.</p>

Português	<p>Leitura</p> <p>-Poesia: verso, estrofe e rima;</p> <p>-Assunto; ideia principal.</p>	<p>-Identificar o que é um verso, uma quadra e palavras que rimam;</p> <p>-Identificar tema central.</p>	<p>- Leitura e análise de quadras sobre o tema;</p>	
Expressão Dramática	<p>• Bloco 1 – Jogos de expressão</p> <p>Corpo</p> <p>- Movimentar-se de forma livre e pessoal: sozinho, aos pares;</p> <p>-Explorar as atitudes de: imobilidade-mobilidade, contração-descontração, tensão-relaxamento;</p> <p>Espaço</p> <p>-Explorar o espaço circundante;</p> <p>-Deslocar-se em coordenação com um par;</p> <p>• Bloco 2 – Jogos Dramáticos</p> <p>Linguagem não-verbal</p> <p>-Utilizar espontaneamente, atitudes, gestos, movimentos;</p> <p>-Reagir espontaneamente, por gestos/movimentos a: palavras, ilustrações;</p> <p>-Mimar, a dois ou em pequenos grupos, atitudes, gestos,</p>		<p>-Fazer a mímica da festividade correspondente ao mês;</p> <p>-Desenvolver a atividade em pares, de forma a haver uma partilha de conhecimentos;</p> <p>-Ilustrar para cada mês, uma a duas datas festivas.</p>	

	movimentos ligados a: uma ação isolada, uma sequência de atos (situações recriadas ou imaginadas).			
Expressão e Educação Plástica	<ul style="list-style-type: none"> • Bloco 2 - Descoberta e organização progressiva de superfícies <p>Desenho</p> <p>-Desenho e Pintura de expressão livre</p>	<p>-Desenvolver e promover a criatividade;</p> <p>-Explorar as possibilidades técnicas de: lápis de cor, feltros, carvão...</p> <p>-Pintar livremente em suportes neutros.</p>		

3.4.3.1 Estratégia de Implementação.

Antes de iniciar a atividade, a turma foi dividida em grupos, quatro dos quais continham três elementos e os restantes eram compostos por dois alunos. O principal objetivo da atividade era explorar os meses do ano, mais precisamente os dias festivos de cada um deles.

Aleatoriamente, foi distribuído a cada grupo, pequenos cartões com quadras alusivas a cada mês do ano, de modo a oferecer algumas pistas de datas comemorativas que têm lugar em cada um desses meses (anexo I). Num primeiro momento, cada grupo teria de representar para os restantes grupos, através de gestos uma festividade do mês que lhe foi atribuído de modo a descobrirem a que mês correspondia. Após desvendarem, cada grupo fez a leitura da sua quadra da forma que considerou mais conveniente.

Posteriormente e para finalizar a atividade, cada grupo teria como objetivo registar, através do desenho, um ou mais dias festivos a serem comemorados no seu mês.

3.4.3.2 Reflexão 3ª atividade.

Para dar início à atividade, explicámos ao grupo, que o nosso calendário anual está repleto de datas comemorativas, e podem ser elas de carácter civil, religioso ou cultural. Muitas delas possuem alcance internacional enquanto outras podem ser específicas para um país ou região e dependendo da relevância da data, o governo pode declarar feriado.

Neste sentido, o principal objetivo da atividade era o reconhecimento de algumas dessas datas ou factos que são importantes no nosso calendário anual.

Com o tradicional jogo da mímica, explorámos esta temática. Além de bastante conhecido, o jogo da mímica é divertido e pode ser educativo. Este jogo estimula a criatividade e a imaginação, através dos gestos as crianças podem aprender a transmitir emoções, sentimentos e pensamentos.

Apesar do nosso calendário anual apresentar inúmeras datas festivas, no decorrer da atividade observámos alguma dificuldade por parte dos grupos em descobri-las (no que respeita a alguns meses), no entanto, demos a oportunidade de pesquisas em livros, de modo a facilitar a atividade.

Para além do jogo da mímica, foi planeado ainda o registo, através do desenho, das datas comemorativas que cada grupo explorou.

De forma diferente e divertida, brincando com o corpo, através deste jogo, explorámos diversas áreas curriculares, desde o estudo do meio ao português, passando pelas expressões.

Podemos afirmar que nesta atividade os resultados foram bastante satisfatórios. A grande maioria dos grupos alcançou os objetivos.

Parte IV

4 Apresentação e análise dos resultados/Síntese

Antes de iniciar a presente análise dos resultados, é fundamental reconhecer, desde já, a disponibilidade oferecida pela professora cooperante.

No entanto cumpre salientar que as atividades presentes neste relatório foram as executadas, pois houve outras aulas por nós planificadas que não foram lecionadas, isto porque a professora era bastante exigente/rigorosa com prazos.

Compreendemos que existe um programa curricular a cumprir, e que nem sempre é fácil inovar, no entanto como futuros profissionais da área, tentámos proporcionar aos alunos aulas dinâmicas, utilizando o jogo como principal estratégia, para que estes se mantivessem interessados e conseguissem aprender com maior facilidade os conteúdos programáticos.

Após a concretização de cada atividade, optámos por realizar sempre uma ficha de trabalho, de modo a compreendermos se a temática lhes foi transmitida com clareza. Cumpre salientar que grande parte das atividades foram lecionadas para revisão das fichas de avaliação das diversas áreas.

Ao longo deste relatório, foi possível detetarmos, que para uma melhor discussão dos resultados, a realização de um questionário aos alunos, seria uma mais-valia, de modo a conseguirmos compreender o que por eles foi aprendido. De qualquer maneira, o que nos ajudou para uma melhor avaliação e análise dos resultados, foram as nossas observações e registos em diário de bordo, a partir destes foi possível retirarmos algumas ações demonstradas pelos alunos para comprovar o sucesso das atividades.

De seguida descrevemos alguns exemplos dessas ações:

Na atividade 2, quando explorado o tema dos antónimos houve um dos alunos que ao observar os objetos, apresentou uma solução diferente àquela que tínhamos em mente. A opção idealizada seria, **caixa cheia - caixa vazia**, no entanto, um dos alunos sugeriu **caixa aberta - caixa fechada**. Podemos comprovar o sucesso desta atividade, com a exploração de outras opções dadas pelos grupos, após a sua conclusão.

No que respeita à atividade do Natal, na construção de um boneco de neve, podemos também apresentar o sucesso desta atividade, lendo uma notícia publicada na página da internet do Colégio dos Plátanos (anexo L).

Podemos ainda relatar uma situação bastante engraçada que sucedeu no decorrer da atividade - explorar os sentidos. Quando apresentámos o saco referente ao paladar, o objetivo era cada aluno reconhecer o que estava a provar (sem observar) e posteriormente registar o que provou, ou seja, um reбуçado. No entanto houve vários alunos, que além de registarem o objeto, registaram o seu sabor, indicando que era doce.

Deste modo, podemos dizer e demonstrar que as atividades por nós lecionadas foram bem-sucedidas, pois os alunos foram sempre mais além do que o pretendido e compreenderam o objetivo.

No final do estágio questionámos a professora cooperante, de modo a compreender a sua opinião sobre a nossa prestação ao longo deste percurso. Segundo as suas palavras “Isto é muito giro na teoria, mas na prática não resultaria no nosso dia-a-dia”. Ficámos de algum modo descontentes com a sua apreciação, no entanto compreendemos que nem sempre é possível lecionar através do jogo, mas existem outros meios de o fazer, sem se basear apenas nas aulas expositivas e na utilização dos manuais escolares. Na nossa opinião, não são estes métodos de ensino que motivam os alunos.

Em jeito de conclusão, podemos afirmar que o nosso percurso ao longo desta caminhada foi muito enriquecedor, pois acreditamos que os alunos aprenderam connosco e nós, certamente aprendemos com eles.

5 Considerações Finais

Ao longo do estágio adquirimos muita informação e conhecimento, e podemos afirmar que a unidade curricular PES foi indispensável na nossa prática profissional.

Durante o percurso, foi sempre sugerido que pensássemos num tema para o nosso relatório final, no entanto nada nos suscitava interesse. Foi, após iniciarmos o estágio em 1º Ciclo e depois de observámos uma certa obsessão frenética pelo uso dos manuais escolares e fichas de trabalho, que nos despertou uma vontade de intervir nesse aspeto.

Foi nesse sentido, que nos surgiu a ideia de lecionar de uma forma mais descontraída, através de atividades lúdicas, essencialmente a partir do jogo.

Ao contrário do que se julga, o jogo não é usado somente para preencher os tempos livres das crianças, o papel do jogo na educação é de grande importância, podendo através deste adquirir-se conhecimentos e desenvolver-se competências.

Segundo nos diz Kishimoto (2008), “brincando (...), as crianças aprendem (...), a cooperar com os companheiros (...), a obedecer às regras do jogo (...), a respeitar os direitos dos outros (...), a assumir responsabilidades (...), a dar oportunidades aos demais (...), enfim a viver em sociedade.”

Esta experiência mostrou-se bastante desafiante e ao mesmo tempo enriquecedora, pois permitiu-nos intervir de alguma forma, na aprendizagem do grupo, contribuindo assim para um ambiente mais descontraído e atrativo, possibilitando aos alunos momentos divertidos em sala de aula. Sem a componente lúdica, dificilmente os alunos estariam tão envolvidos na aprendizagem.

No geral, todos os alunos gostaram e mostraram-se bastante entusiasmados com as atividades propostas e consideraram-nas divertidas. A maioria ainda referiu que foram aulas muito diferentes e nem deram pelo passar do tempo, aquando da concretização das atividades. Conseguimos sentir isso, devido à motivação apresentada pelo grupo, ao longo das aulas lecionadas. E é neste ponto que se foca o nosso grande e principal objetivo, a utilização do jogo, para uma aprendizagem mais motivadora. Acreditamos que o jogo tem um grande potencial como atividade na aprendizagem dos alunos. Ou seja, em qualquer atividade desenvolvida, o aluno só aprenderá se o que estiver a fazer for aliciante ou desafiador, caso contrário, será apenas mais uma atividade rotineira.

De certo modo, ficámos bastante satisfeitas com a realização das atividades, pois consideramos que este tipo de iniciativa, mais especificamente a concretização das atividades de componente lúdica, foram de alguma forma importantes, não só para o

desenvolvimento dos alunos, como também para levar os docentes intervenientes a refletir, uma vez mais, sobre a diferença deste tipo de prática para as práticas pedagógicas tradicionais. Consideramos que a aplicação deste tipo de prática em sala de aula ainda precisa de ser bastante explorada.

Assim, cabe aos educadores/professores estarem atentos aos interesses dos seus alunos, envolvendo-os num ambiente harmonioso para uma aprendizagem significativa.

Após analisar os resultados obtidos, asseguramos que os alunos motivam-se mais e demonstram um maior interesse por certos conteúdos, quando neles é despertada a vontade de querer aprender. Essa vontade é resultado da motivação que o professor desperta nos seus alunos e que está certamente associada à utilização de recursos didáticos.

Durante a nossa prática pedagógica, tivemos a oportunidade de observar que existe uma certa necessidade de mudança na área da educação, no que respeita à utilização do jogo como um recurso pedagógico, uma vez que este proporciona não só momentos de alegria, prazer, convívio, mas também promove o desenvolvimento do processo educativo.

Neste sentido, parece ser evidente que a utilização do jogo ultrapassa, sobremaneira, o entretenimento que frequentemente lhe atribuímos, jogar pode ser naturalmente uma forma de avaliar os alunos. Avaliar atitudes, comportamentos e principalmente os conhecimentos adquiridos através da utilização do jogo.

Face ao exposto, consideramos que este tema merece continuar a ser alvo de estudo, pois seria importante consciencializar docentes e futuros docentes dos benefícios que o jogo apresenta.

Contudo cabe-nos refletir e utilizar tudo aquilo que aprendemos ao longo desta caminhada, para num futuro próximo enquanto profissional, contribuímos para uma evolução positiva nesta área.

Para finalizar, podemos afirmar que foi um trabalho bastante produtivo e interessante de realizar, ao longo de toda a investigação foi fulcral uma boa pesquisa bibliográfica na qual nos pudéssemos apoiar e sustentar esta prática. Afirmamos que só obteremos certezas do sucesso desta investigação, caso esta seja apresentada publicamente, com todo o sucesso.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICA

Altet, M. (1997). *As Pedagogias da Aprendizagem*. Lisboa: Horizontes Pedagógicos, Instituto Piaget

Balancho, M. & Coelho, F. (1996). *Motivar os alunos, criatividade na relação pedagógica: conceitos e práticas*, Porto: Texto Editora.

Bigge, Morris L. (1971). *Teorias da Aprendizagem para Professores*. Brasil, S. Paulo: Editora Pedagógica e Universitária.

Campanhodo, L. V., & Quivy, R. (2008). *Manual de Investigação em Ciências Sociais*. Lisboa: Gradiva.

Carmo, H. & Ferreira, M. M. (1998). *Metodologia da investigação: guia para a auto-aprendizagem*. Lisboa: Universidade Aberta.

Carmo, H. & Ferreira, M. (2008). *Metodologia da Investigação*. Lisboa: Universidade Aberta.

Chateau, J. (1975). *A Criança e o Jogo*, Coimbra: Atlântida Editora.

Dicionário da Língua Portuguesa com Acordo Ortográfico. Disponível em: <http://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/m%C3%A9todo> Acedido a: 08/05/2016

Direção-Geral da Educação (2015). Disponível em: http://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Basico/Metas/Portugues/pmcpeb_julho_2015.pdf Acedido a: 27/07/2016

Duflo, C. (1999). *O jogo: de Pascal a Schiller*. Porto Alegre: Artmed.

Huizinga, J. (2007). *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5ª Edição. São Paulo: Perspetiva.

Jacquín, G. (1963). *A Educação Pelo Jogo*, S. Paulo: Livraria São Paulo, Editora: Flamboyant.

Kishimoto T. M. (2008). *Jogo, brinquedo, brincadeira e educação*. São Paulo: Cortez.

Lakatos, E. M., & Marconi, M. A. (1990). *Fundamentos de Metodologia Científica*. São Paulo: Editora Atlas.

Lessard-Hébert, M.; Goyette, G.; Boutin, G. (2008). *Investigação Qualitativa: Fundamentos e Práticas*. Lisboa: Instituto Piaget.

Marchão A. (2002) Continuidade Educativa nas 1^{as} Etapas da Educação Básica (Educação de Infância e 1º Ciclo). *Revista aprender* 26. Disponível em: <http://www.esep.pt/aprender/index.php/revistas/104-revista-aprender-n-26> Acedido a: 10/06/2016

Ministério da Educação (1997). *Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar*. Lisboa: Editorial do Ministério da Educação.

Morse, W. C. & Wingo, G. M. (1968). *Leituras de psicologia educacional*. São Paulo: Companhia Editora Nacional.

Nabuco, M. (2002). Transição do Pré-Escolar para o Ensino Básico. *Revista Aprender* (26), 55-61. Disponível em: <http://www.esep.pt/aprender/index.php/revistas/104-revista-aprender-n-26> Acedido a: 04/07/2016

Neto, C. (2003). *Jogo & Desenvolvimento da criança*, Faculdade de Motricidade humana, Serviço de Edições.

Oliveira. J. B. (2004). *Aprender e ensinar*. Belo Horizonte: Alfa.

Oliveira, J. (2007). Pedagogia(s) da Infância: Reconstruindo uma Práxis de Participação. In J. Oliveira- Formosinho, D. Lino & S. Niza, *Modelos Curriculares para a Educação de Infância- Construindo uma práxis de participação* (pp.11-68). Porto: Porto Editora.

Piaget, J. (1978). *A Formação do Símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. 3ª Edição. Tradução: Álvaro Cabral e Christiano Monteiro. Rio de Janeiro: Zahar.

Porlán, Rafael & Martín, José. *El diario del profesor*. Sevilla: Díada Editora, 1997.

Retondar, J. (2007). *Teoria do Jogo*. Editora: Vozes.

Santana, I. (2007). *A aprendizagem da Escrita- estudo sobre a revisão cooperada de textos*. Porto: Porto Editora.

Schwartz, G. (2003). *Dinâmica Lúdica: Novos Olhares*. Editora: Diversos.

Sim-Sim, I. (2010). *Pontes, desníveis e sustos na Transição do Pré-Escolar para o Primeiro Ciclo da Educação Básica*. Lisboa: Exedra.

Sprinthall N. & Sprinthall R. (1997). *Psicologia Educacional*. McGraw-Hill

Turato, E. (2003). *Tratado da metodologia da pesquisa clínico-qualitativa: construção teórico-epistemológica, discussão comparada e aplicação nas áreas da saúde e humanas*. Petrópolis: Vozes.

Vianna, J.C.Z. (1999). *Psicologia, organizações e trabalho no Brasil*. Porto Alegre: Artmed.

Vieira, R. (2003). *Formação Continuada de Professores do 1º e 2º Ciclos do Ensino Básico. Para uma Educação em Ciências com Orientação CTS/PC*. UA-DDTE.

Vilelas, J. (2009). *Investigação: o processo de construção do conhecimento*. Lisboa: Edições Sílabo.

Junta de Freguesia de Rio de Mouro / História. Disponível em: <http://www.jf-riodemouro.pt/> Acedido a: 18/03/ 2016

Colégio dos Plátanos – História do Colégio. Disponível em: <http://www.colegiodosplatanos.com/> Acedido a: 18/03/2016

ANEXOS

Anexo A: Atividade “Dia da Mãe” – Pré-Escolar

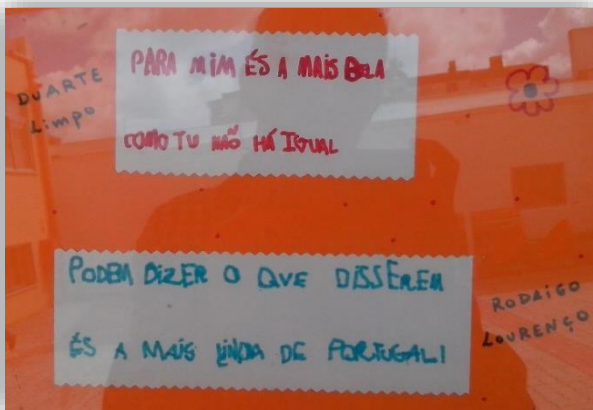


Fig. 1 - Quadra construída por duas crianças



Fig. 2 - Exemplo do cartão/postal

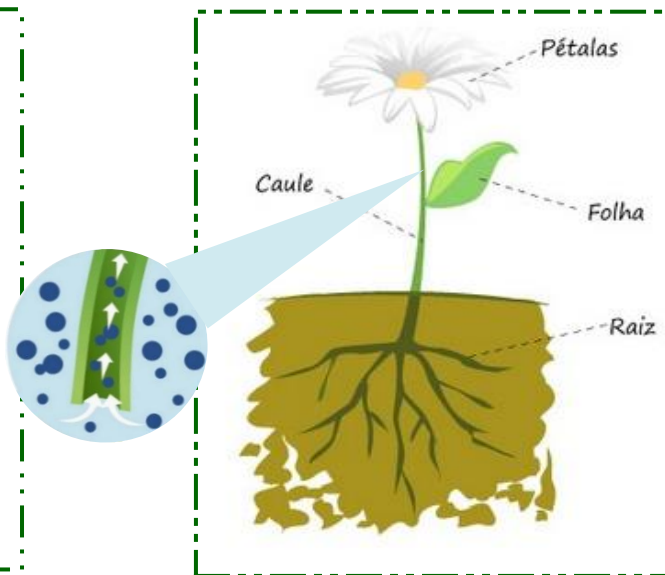
Anexo B: Atividade “O 25 de Abril e os Cravos” – Pré-Escolar

As Flores também bebem?

Vamos observar e conhecer as partes que constituem a flor e como bebem água.

As flores transpiram pelas pétalas,
por isso perdem água para o
ambiente.

Assim, cada gota de água que
perdem, entra uma nova gota pelo
caule, e vai até à flor para repor a
água que perdem e assim
alimentarem-se.



Experiência

Objetivo: Demonstrar que as flores absorvem/bebem água.

Nota: Nesta experiência, deve-se colocar as flores na véspera, fora de água, de forma a terem sede no dia seguinte.

Materiais:

Copo Transparente;

Dois cravos brancos;

Corante alimentar (vermelho);

Colher e faca.

Substância:

Água.

Procedimento

A) Com a ajuda da tua educadora, utiliza a faca e começa por cortar um bocado do caule dos cravos, para que não fiquem muito compridos e de seguida faz um corte oblíquo.



B) Coloca dentro do copo, água praticamente até ao cimo.

C) Coloca dentro do copo, o corante alimentar e mexe com uma colher.



D) Por fim coloca os cravos no copo.

Agora terás de esperar um ou dois dias, para ver o resultado!

Anexo C: Atividade - Explorar os Sentidos

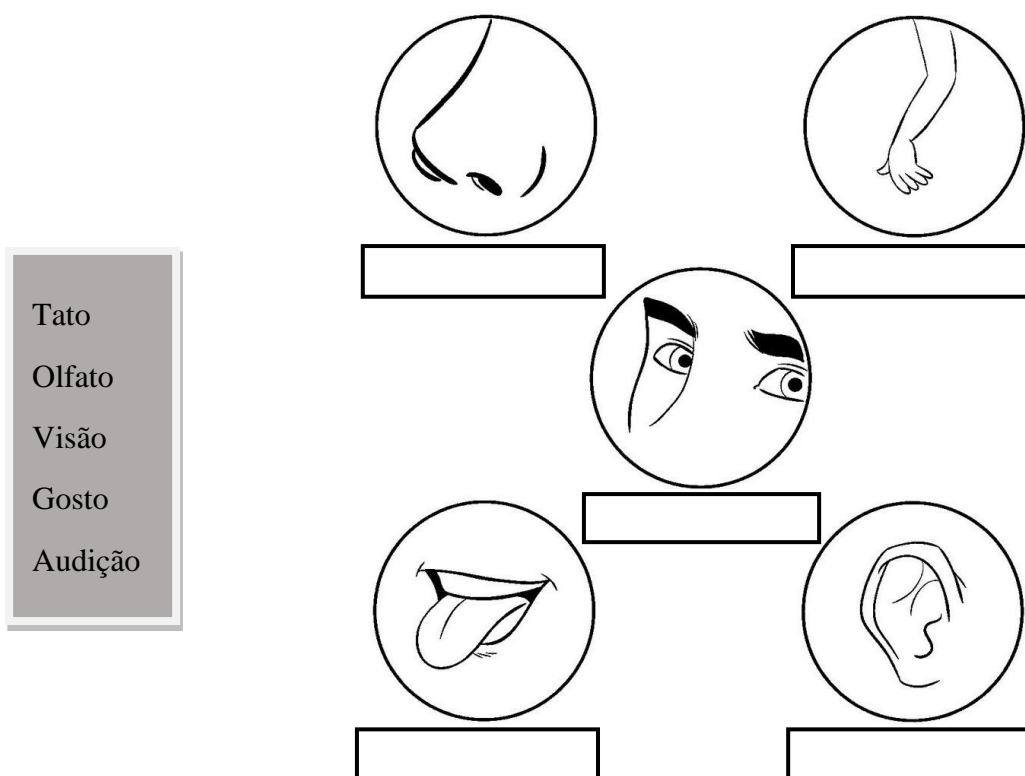
Descrição da atividade

Esta atividade está inserida na área curricular de Estudo do Meio. O seu principal objetivo foi a exploração dos 5 sentidos (tato, olfato, visão, gosto e audição). Para iniciar a atividade, colocámos dentro de 5 sacos vários objetos, onde cada um deles representava um sentido. Cada aluno analisava os objetos e de seguida registava na tabela abaixo fornecida.

1. Depois de teres analisado cada objeto, através do cheiro, sabor, textura, forma..., escreve o seu nome no respetivo retângulo.

Sabor (Rebuçado)	Forma (Lápis)	Som (Maraca)
Cheiro (Limão)	Textura (Novelo de lã)	

2. Completa a imagem com o nome dos sentidos:



Anexo D: Atividade - Descoberta dos Sinónimos e Antónimos

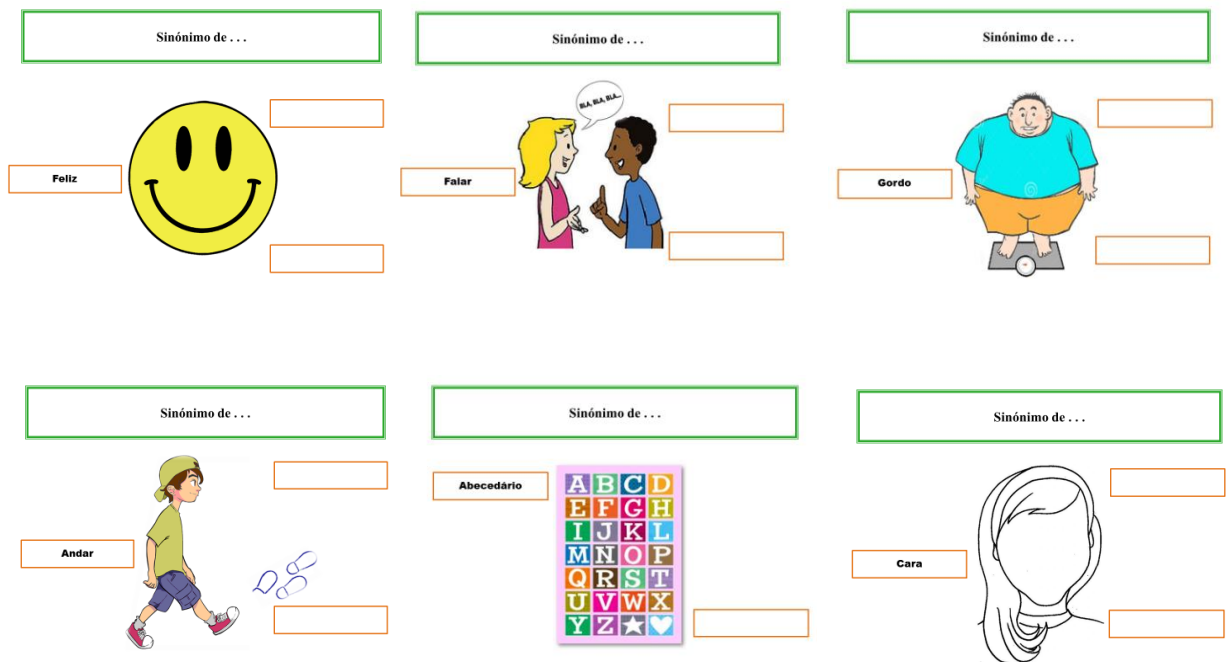


Fig. 3 - Exemplo de slides em **PowerPoint** apresentados aos alunos - Sinónimos



Fig. 4 - Imagens de objetos utilizados na atividade - Antónimos

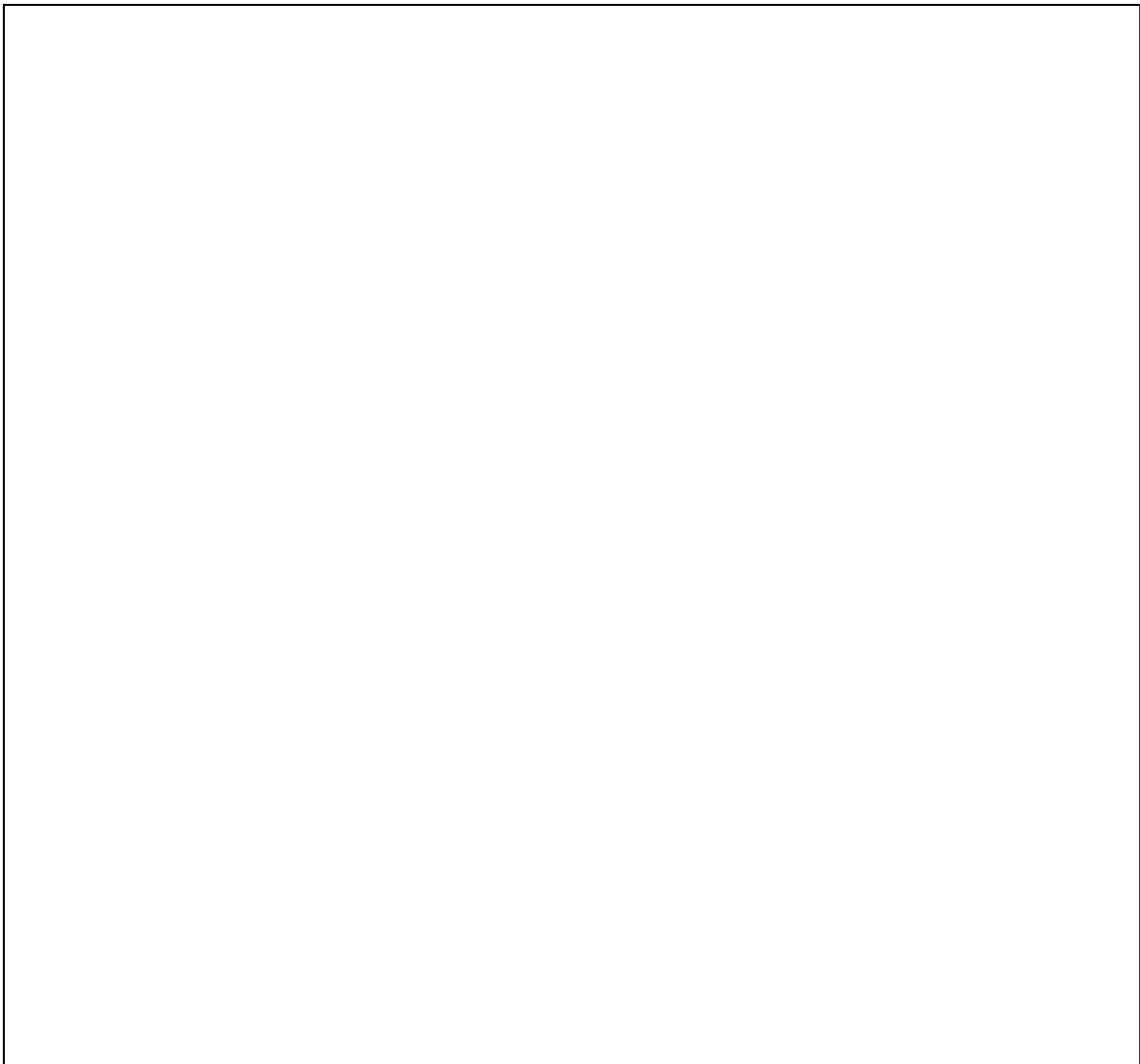
Anexo E: Atividade - O Ser Estranho

AS FIGURAS GEOMÉTRICAS

O SER ESTRANHO

1. Lê e desenha conforme as indicações dadas.

Sou um(a) menino(a) com um corpo estranho. Tenho uma cabeça muito grande e triangular, os meus olhos são quadrados e tenho um nariz redondo como um círculo, a minha boca é um pequeno retângulo. Tenho uma barriga grande e redonda. Os meus braços são retangulares e as minhas mãos são em forma de triângulos. Tenho umas pernas compridas e retangulares e os meus pés são pequenos em forma de um círculo.



Anexo F: Atividade - Caça ao Sólido

Descrição da atividade

Dentro de um saco, encontram-se vários balões e cada um deles tem dentro um papel com indicação de um sólido geométrico.

Para dar início ao jogo, cada aluno retirou um balão, rebentou-o e por sua vez desvendou qual o sólido geométrico. Após isso, o principal objetivo do jogo foi, a caça ao sólido. Neste sentido cada aluno, olhando ao seu redor teria de encontrar algo que tenha a forma do sólido geométrico que lhe foi atribuído.

Para finalizar, cada aluno teria de preencher uma grelha, onde indicava o nome do sólido, o desenhava e onde representava o objeto que “caçou”.

1. Após realização do jogo - Caça ao Sólido, preenche a seguinte tabela.

Os Sólidos Geométricos		
Nome	Desenho	Objeto encontrado

Anexo G: Atividade - Palavras com História

Descrição da atividade

O conteúdo programático abordado nesta atividade está inserido na área curricular do Português. O principal objetivo da atividade foi explorar o campo lexical e como tema escolhemos o nome do nosso projeto – Planetas do Sistema Solar.

Com as palavras adquiridas pelos alunos, iniciámos o próximo objetivo, redigir em grande grupo, um texto narrativo, com a lista de palavras selecionadas. A partir desta história coletiva, a turma realizou uma ficha de trabalho, que auxiliaria como revisão para a ficha de avaliação de Português. Abaixo, encontram-se todos os documentos utilizados na atividade.

- **Ficha informativa**

1. Observa a imagem.



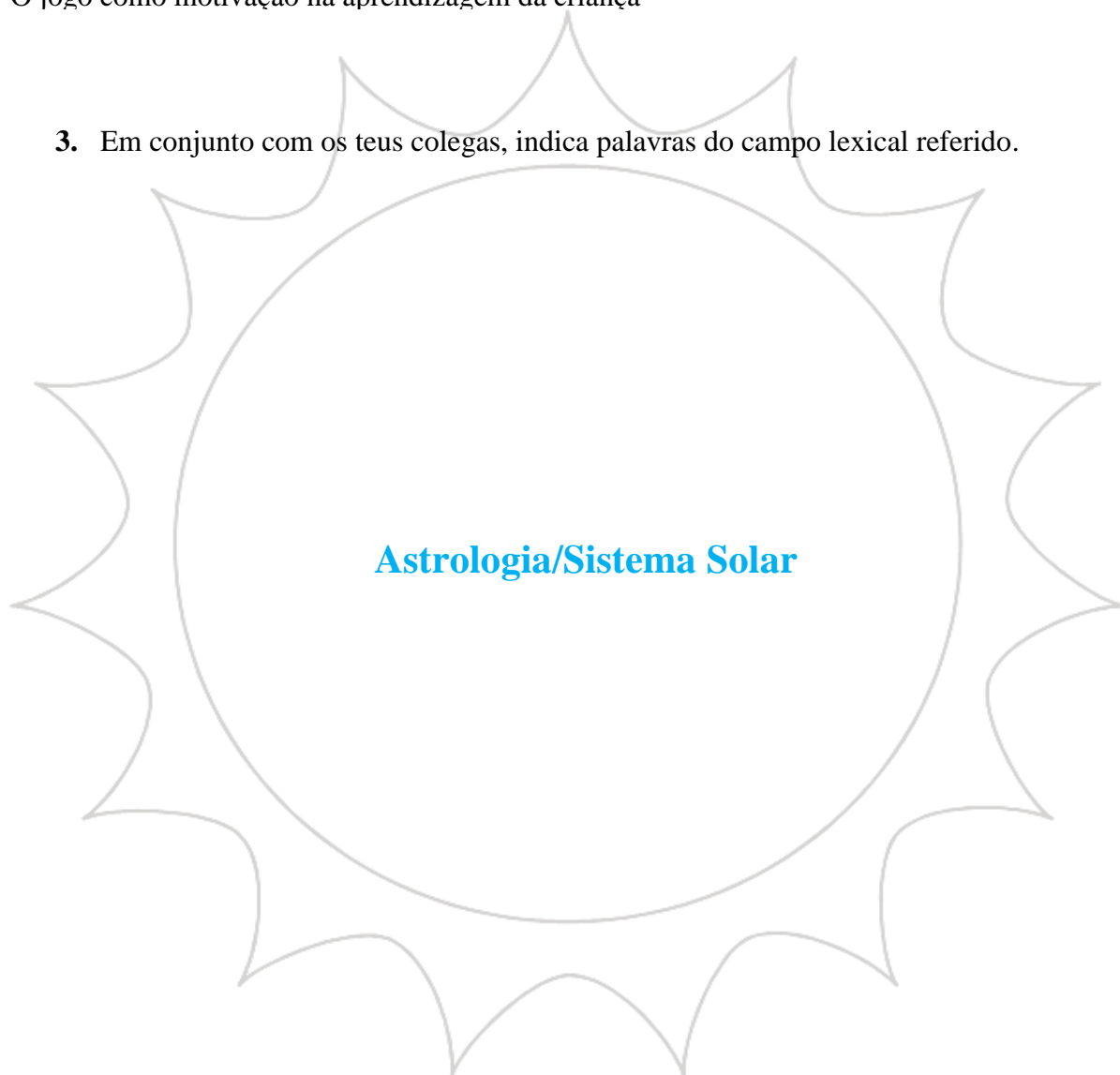
2. Lê as seguintes palavras



Na chuva de ideias de **Outono** escrevemos todo o vocabulário de que nos lembramos e relacionado com esse **campo** – **Campo Lexical**.



3. Em conjunto com os teus colegas, indica palavras do campo lexical referido.



4. Por fim, em grande grupo irão construir um texto narrativo com as palavras relacionadas com o tema.

- **Resultado do texto coletivo**

A GRANDE VIAGEM

Era uma vez um **planeta** muito pequeno, que se chamava **Mercúrio**. Lá vivia um **astronauta** chamado Sebastião e seu grande amigo Snoopy, um **cão**. Este era muito diferente dos outros cães, era branco às **estrelas** amarelas e bastante fofinho.

Um dia, Sebastião e o seu cão viram no **céu** um arco-íris, como Snoopy era muito curioso, de repente, começou a correr atrás deste, o seu dono ficou muito assustado e resolveu ir à sua procura. Com a ajuda do seu **foguetão**, o astronauta subiu até ao céu para ir buscar o seu cão, entrando dentro do arco-íris. Sebastião foi para a cor azul, pois sabia que era a cor preferida de Snoopy, mas por lá não o encontrou. Passado algumas horas, já desesperado, o astronauta Sebastião lembrou-se de uma possível solução, percorrer todos os **planetas** do sistema solar. Começou por **Vénus** e nem notícias do seu cão, passou pela **Terra** e mais uma vez continuava sem notícias.

Continuou a sua busca e viajou até **Marte** e por lá, ao ler o jornal viu um anúncio de Snoopy vestido de astronauta, que tinha sido entrevistado por um **Extraterrestre**.

Assim que descobriu em que planeta estava Snoopy, Sebastião decidiu ir buscá-lo. Para seu grande espanto, o seu cão encontrava-se numa festa de famosos. Escondido o astronauta entrou no local e sem querer desativou todas as câmaras, ficando tudo escuro. Mesmo no meio da grande confusão, tentou resgatar o seu cão, porém no meio da escuridão não seria fácil, a sorte foi que reconheceu o ladrar de Snoopy e foi ao seu encontro. Para comemorar o seu reencontro, os dois amigos decidiram viajar pelos restantes planetas: **Júpiter, Saturno, Úrano e Neptuno**.

Turma 2º B - Colégio dos Plátanos

- **Ficha de trabalho**

1. Como se chamam e quem são as personagens principais?

2. Procura no texto e indica dois adjetivos do Snoopy.

3. Em que planeta, o astronauta encontrou o seu cão?

4. Quem é o autor deste texto?

5. Quantos parágrafos contas neste texto?

6. Preenche com o que é pedido, com dados do texto.

O antónimo de pouco...

Nome próprio...

O sinónimo de morava...

Nome comum...

	U							
						I		
				A				
E								

7. Após a exploração do campo lexical de Astrologia/Sistema Solar, indica cinco das palavras que utilizaste para a construção da história:

8. Lê e completa com o plural/singular:

O cão

Os jornais

O astronauta

O foguetão

Cs

9. Dá ao texto outro título.

10. Usa a tua imaginação e escreve um final à história.

Anexo H: Atividade - Que Horas São?

- **Adivinhas**

Qual é coisa, qual é ela,
que não tem pés nem patas,
mas passa a correr e sem parar.
Uns dizem que voa, mas não tem asas,
outros dizem ser dinheiro, sem jamais o terem visto!

Resposta: O tempo

Tenho uma casa com doze meninas,
cada uma tem quatro quartos,
todas elas têm meias
e nenhuma tem sapatos.

Resposta: O relógio

O que é que está sempre a andar,
mas nunca chega a lugar nenhum?

Resposta: As horas



Fig. 5 - Resultado obtido da atividade - Que Horas São?

- **Ficha de trabalho**

O TEMPO

Se há alguma coisa que não para é o **tempo**.

O tempo vai passando de segundo em segundo, de minuto em minuto, de hora em hora.

1. O instrumento mais usado para medir o tempo é o _____.

1.1. O relógio tem _____ ponteiros.

- O **menor** indica as _____.
- O **maior** indica os _____.
- O **mais rápido** indica os _____.



2. Os nossos dias...

Um **dia** tem _____ horas.

Uma **hora** tem _____ minutos.

Um **minuto** tem _____ segundos.

3. Observa as imagens (expostas no quadro).

3.1. Em grande grupo, ordena-as no tempo.

3.2. Relaciona a cada imagem a hora correta.

O jogo como motivação na aprendizagem da criança

4. Desde a hora que se levanta, até chegar à escola, quantas horas passaram?

5. Começa a vestir-se às 7h45, até ir tomar o pequeno-almoço, quanto tempo passou?

6. Quantas horas passaram?

Entre o pequeno-almoço e o almoço.	●	●	3 Horas
Entre o almoço e o lanche.	●	●	5 Horas
Entre o lanche e o jantar.	●	●	4 Horas

- **Música Tiquetaque** - As horas e a tabuada do 5 de Maria Vasconcelos

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=05TO0F3mVpA>

Anexo I: Atividade - Mimicar os Meses

• Quadras

 <p>Sou um mês especial O primeiro do calendário Comigo trago os Reis Magos E tenho um longo horário.</p>	 <p>Sou o mais pequeno de todos Sou um mês diferente Apesar do frio que trago Dou amor toda a gente.</p>
 <p>Comigo trago a primavera Sou um mês muito divertido Trago as flores e os passarinhos E tudo fica mais colorido!</p>	 <p>Comigo trago os ovos e das amêndoas Todos ficam gulosos Sou o mês de Abril Que todos esperam ansiosos.</p>
 <p>Sou o mês das mães Mês em que as presentearmos Seja com flores ou beijinhos Ou simplesmente dizer quã a adoramos.</p>	 <p>Comigo trago as sardinhas E também o calor No meu mês faz-se piqueniques E distribui-se muito amor!</p>

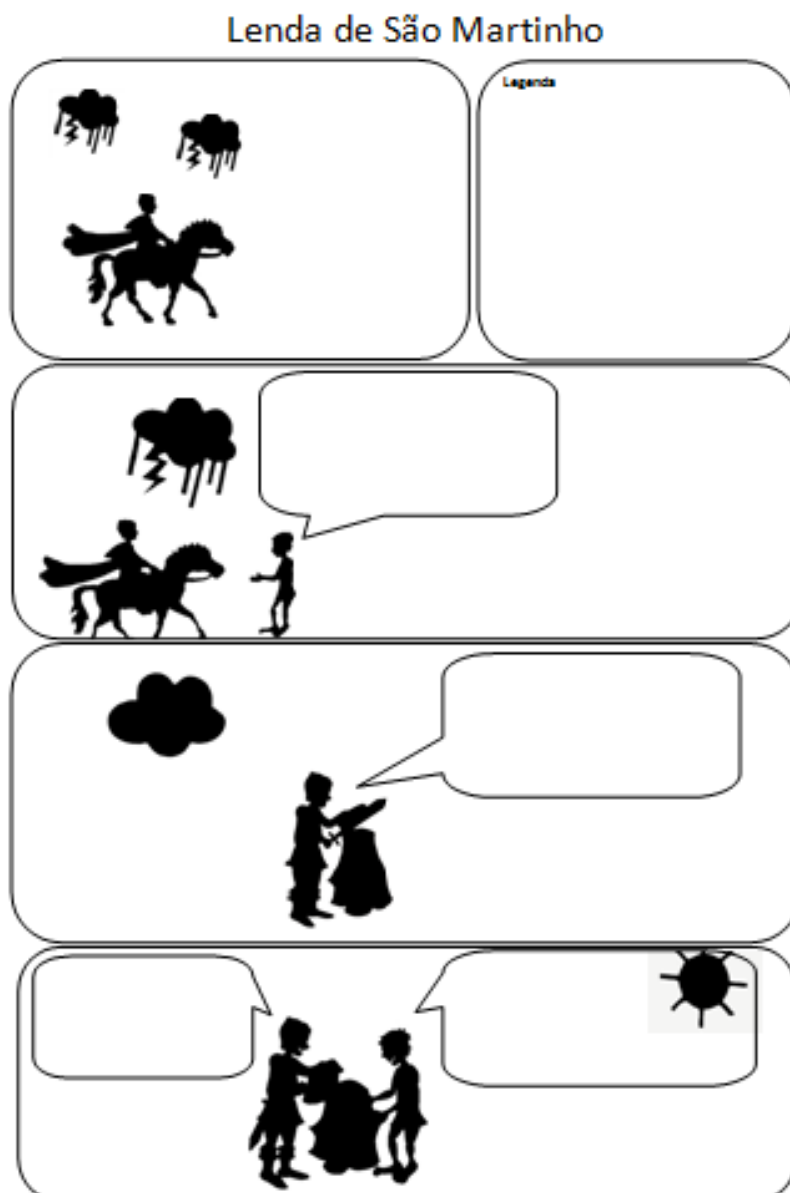
 <p>Julho traz o calor E já cheira a verão As roupas são mais frescas E há muita diversão.</p>	 <p>Agosto mês das férias Mês para ir à pesca e à praia Podemos também acampar Apanhar sol e comer uma boa raia.</p>
 <p>Setembro mês das vindimas Mês de voltarmos à escola Fazermos as compras do material Comprarmos livros, cadernos e cola.</p>	 <p>Com o Outubro vem o vento As folhas espalham-se pelo chão Temos também o dia das bruxas Um mês de muita uma animação.</p>
 <p>Novembro traz muito frio Mas temos as castanhas quentinhas Estas aquecem-nos a alma E podemos come-las assadinhas!</p>	 <p>Dezembro traz muitas comemorações É um mês muito especial Além de ser o último do calendário E também o mês do Natal.</p>

Anexo J: Atividade - Halloween (construção de um origami - Morcego)



Fig. 6 - Origami em Morcego

Anexo K: Atividade - S. Martinho (redigir a lenda em BD)



Anexo L: Atividade - Natal (construção de um Boneco de Neve)

PROTOCOLO EXPERIMENTAL



Vamos fazer uma Experiência?
Que tal construir um Boneco de Neve?

Objetivo: Construir um boneco de neve com sal refinado e água.

Regras de segurança:

⊘ Não cheirar ou provar nenhuma substância;

Materiais:

- | | |
|---------------------------------------|---|
| ▪ Balde fundo; | ▪ Cotonete pintados de laranja (nariz); |
| ▪ Colher de pau; | ▪ Tampa do sal (chapéu); |
| ▪ Pratos de plástico; | ▪ Dois botões (corpo); |
| ▪ Pequenos ramos de árvores (braços); | ▪ Olhos móveis. |

Substância:

- Sal refinado (2,5g) por aluno;
- Água morna.

Procedimento:

- Colocar dentro do balde o sal refinado;
- Ir colocando água morna e mexendo sempre, até este obter um aspeto de neve (não deve ficar muito húmido, nem muito seco);
- De seguida, distribuir num prato de plástico, uma porção por cada aluno, de modo a construir o boneco de neve;
- Por fim, fazer a decoração do boneco de neve.

- **Notícia publicada na página da internet do Colégio dos Plátanos**



2016-02-01 . Vamos fazer bonecos de neve!!!

Sal fino, água morna e uns quantos adereços é o que basta para fazer um boneco de neve. Os meninos do 2º ano fizeram a experiência no laboratório e divertiram-se muito.



Os bonequinhos ficaram amorosos! A estagiária Elizabete Rodrigues explicou aos alunos os passos para se fazer a neve a fingir. Sal fino, igual ao que usamos em casa e um pouco de água morna. Os meninos misturaram tudo muito bem e perceberam que não se dissolveu. Pelo contrário, até dava para moldar os bonequinhos. Uma bola grande em baixo, outra pequena por cima e o corpo já está. Faltam os acessórios, a parte mais divertida... A tampa da embalagem de sal fez o chapelinho e dois olhinhos das colagens em papel fizeram os olhinhos, claro! O nariz foi feito com um cotonete pintado de cor de laranja e os braços com dois raminhos de árvore. Para os botões do boneco, os meninos utilizaram botões de verdade, estava-se mesmo a ver! Uma atividade muito divertida e bem a calhar que lá fora está tanto frio!!!!

Fig. 7 - Notícia – Vamos fazer bonecos de neve